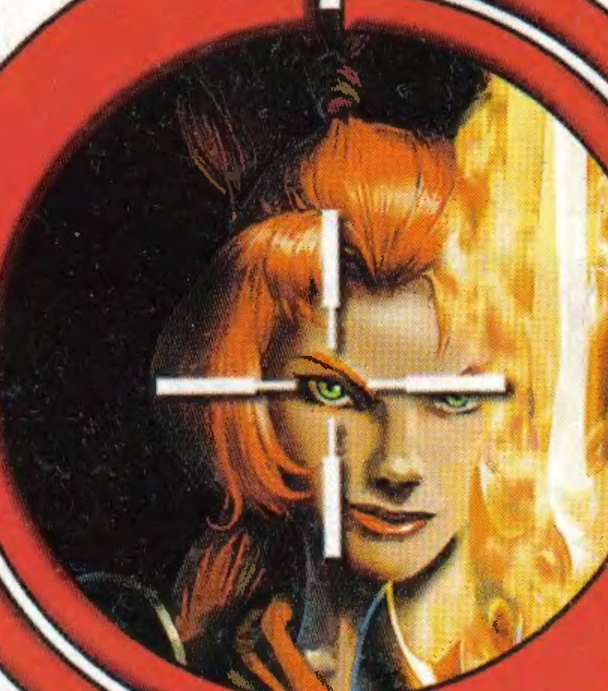
NA CD PEŁNA WERSJA GRY SNOWBOARD RACER

action PLUS



poradniki - solucje - kody - recenzje

ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102 >> NR. 06/2002 (51) >> CENA: 8,50 zł w tym 7% VAT

PORADNIKI I SOLUCJE



32 MEGASOLUCJA!

MEDAL OF HONOR

Jak przeżyć koszmar wojny?



44

JEDI KNIGHT II

Pokaż, kto ma prawdziwą moc



52

GOTHIC

Dokładny opis wielkiej przygody



64

BALDUR'S GATE: Dark Alliance

Kultowy RPG na PS2 - porady i sekrety

NA CELOWNIKU

Dungeon Siege

RPG roku? Czytaj u nas!

str. 17



Lara Croft

Zaskoczy cię jej nowe wcielenie

Soldier Of Fortune 2

Żołnierz fortuny powraca

Italian Job

Szalona samochodówka z przestępcami

Recenzje gier na PS2 GBA i GameCube

Nr 51 • Czerwiec 2002 8,50 Zł (w tym 7% VAT)

9 771429 964020 06

Do wygrania 10 gier i weekend w Hotelu Gołębiewski!!!

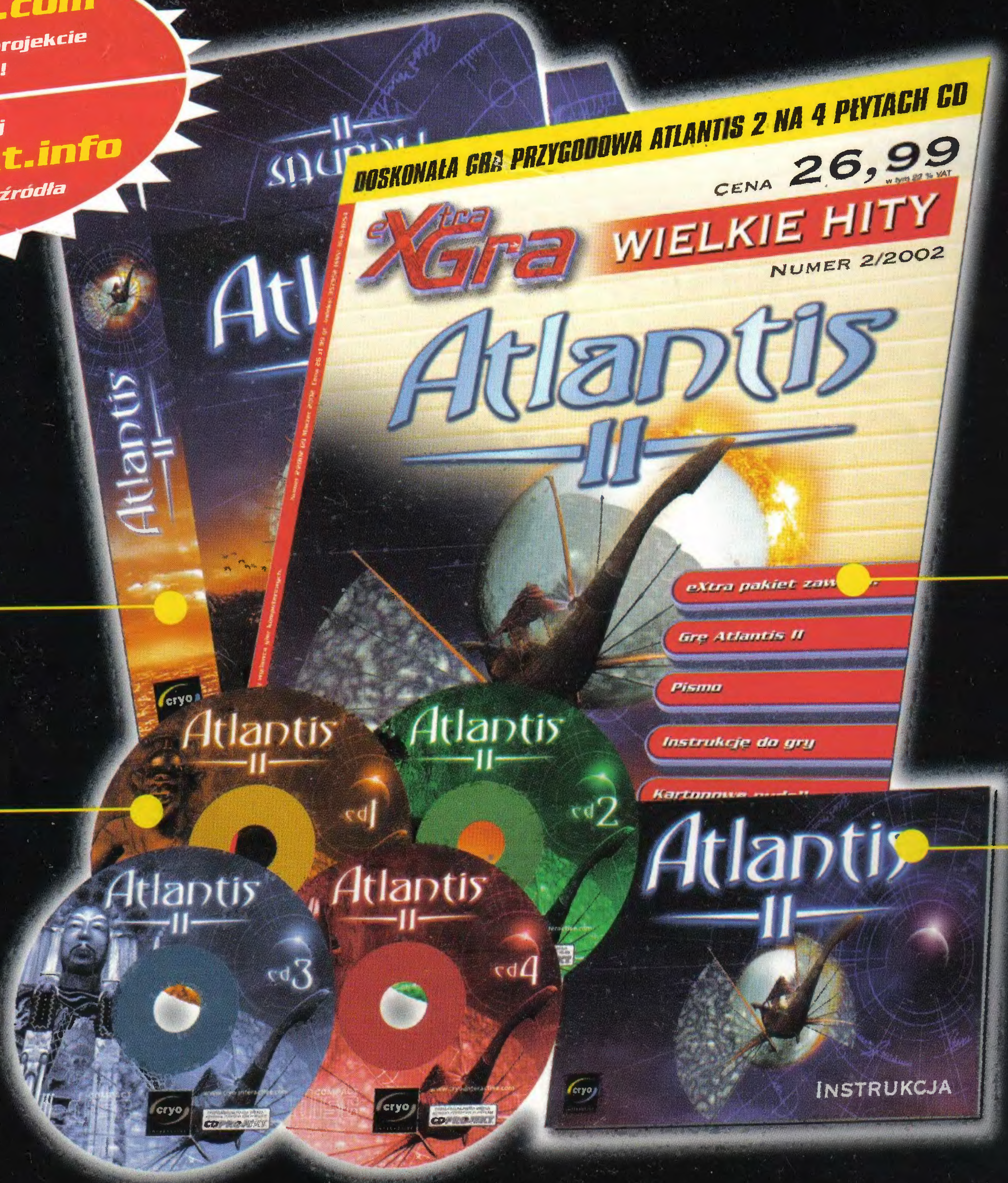
WIELKIE HITY JUŻ ZA 26,99!

DOSKONAŁA GRA PRYGODOWA ATLANTIS II NA 4 CD!

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Gra ATLANTIS II na 4 płytach CD po polsku

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Dokładna instrukcja do gry

PL — PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA — CD PROJEKT

DOBRA CENA — 26,99 ZŁOTYCH

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Już 15 maja do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity, w której wydajemy najbardziej kultowe gry w historii komputerów PC. Tym razem znajdzie się w niej pełna, polska wersja gry Atlantis II!!! Przenieś się do starożytnego świata i uratuj go przed katastrofą. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, znanych i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gra: Wielkie Hity!

JESZCZE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA Z GRĄ PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA!




JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM


GROM HELLSCREAM
Ten potężny wódz plemienia Wojennej Pieśni był pierwszym orkiem, który został skażony przez moc demonów. Teraz poszukuje sposobu na zdjęcie klątwy i okupienia swego ludu.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
(0-22) 519 69 19
CDPROJEKT






W SPRZEDAŻY OD 5 CZERWCA!
WARLORDS™
BATTLECRY II™
Warlords Battlecry II to doskonałe połączenie gry strategicznej z grą RPG. Rozwiązanie te pozwala stworzyć potężnego herosa, który w miarę upływu gry, będzie zdobywał punkty doświadczenia, uczył się nowych czarów i do końca gry pozostanie wodzem Twojej armii. Warlords Battlecry II oferuje aż 12 różnych ras takich jak Leśne Elfy, Demony, Orki oraz 20 dostępnych klas głównego bohatera takich jak rycerz, zabójca, mag, złodziej, kleryk oraz wiele innych.
Odkryj świat Warlords, zarządzaj potężnym królestwem i prowadź ogromne armie do zwycięstwa. Wyrusz w niezwykłą podróż do mitycznej krainy Etheria, by odkryć nowe, tajemnicze i niezbadane miejsca. Delektuj się znakomitą i szczegółową grafiką oraz wspaniałą oprawą muzyczną.
OBUDŹ W SOBIE DUCHA WALKI.
WIELKA WOJNA W ETHERII NIE MOŻE
ODBYWAĆ SIĘ BEZ CIEBIE!
DOBRA CENA 69,90 ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT
Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com.pl
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI
PATRONAT INTERNETOWY wp.pl gry.wp.pl
Ubi Soft ENTERTAINMENT
© 2002 Ubi Soft, Inc. © 2000 Strategic Studies Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment są znakami towarowymi Ubi Soft, Inc. Warlords Battlecry jest znakiem towarowym Strategic Studies Group. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.



JUŻ W SPRZEDAŻY!
TREVOR CHAN'S
CAPITALISM II
ZARZĄDZAJ, ZARABIAJ, ZDOBYWAJ RYNKI. POKONAJ KONKURENCJĘ!
Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
Masz już dość uproszczonych gier ekonomicznych? Chciałbyś się sprawdzić w grze, która wiernie odtwarza rynkowe realia? Zagraj w Capitalism 2! To doskonała rozrywka, dzięki której dowiesz się, jak poprowadzić własną firmę. Zdobywaj kontrakty, zabiegaj o klientów, dbaj o pracowników, walcz z konkurencją i pokonaj ją! Naucz się pomnażać pieniądze i zdobywać coraz większy udział w rynku. Dowiedz się, jak prowadzić interesy w najbardziej rozbudowanej grze ekonomicznej ostatnich lat! Zostań rekinem biznesu wpierw na swoim komputerze, potem na prawdziwym rynku!
www.ubisoft.com
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com
©2001 Ubi Soft, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment są znakiem towarowym Ubi Soft, Inc. Capitalism i logo Enlight są znakami towarowymi Enlight Software. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.



Spis treści

Bajt

Tester

Monitor

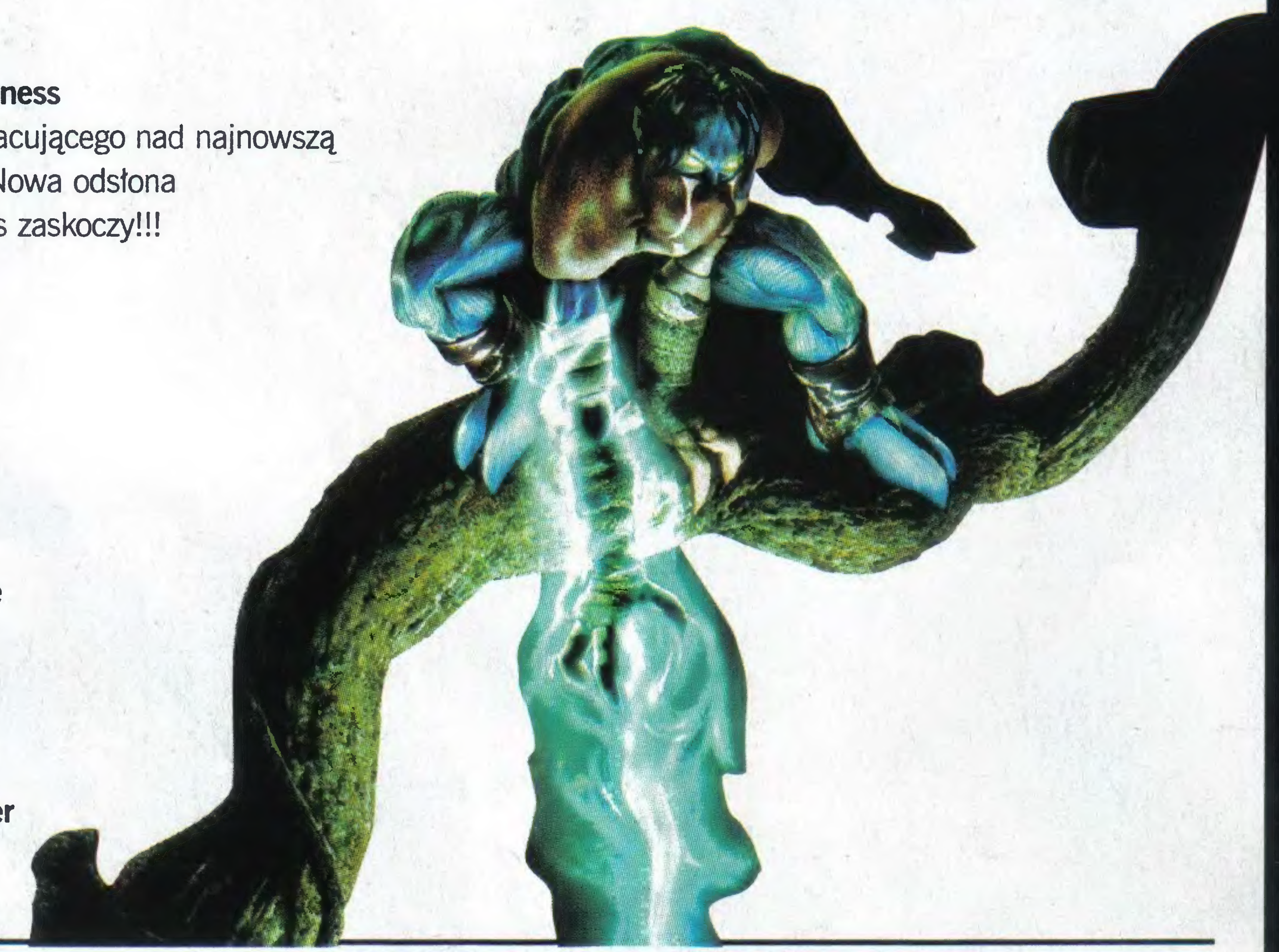
Poradniki/solucje

Oceny Action Plusa

Od tego numeru Action Plusa, wszystkie gry recenzowane w naszym magazynie będą oceniane w pięciopunktowej skali. Najgorsza ocena, jaką możemy przyznać, to 1 plusik, najlepsza to 5. Ta najwyższa ocena zarezerwowana jest dla wyjątkowych tytułów, które przejdą do klasyki, i z tego powodu będzie zdarzała się bardzo rzadko. Mamy to szczęście, że w tym numerze trafiła się nam taka gra - to fenomenalne Dungeon Siege Chrisa Taylora i Gas Powered Games.



Dungeon Siege - pierwsza gra w historii, która zasłużyła na naszą najwyższą ocenę.



Witam!

Ten egzemplarz magazynu Action Plus, który trzymasz w tej chwili w rękach, jest jego najważniejszą edycją. Dlatego, że jest Twój. Należy do Ciebie i Tobie powinien służyć. Dlatego też nasz magazyn przeszedł gruntowne zmiany. Właśnie po to, byś - czytając zarówno ten, jak i kolejne numery - czuł, że to Twój magazyn. I że należy do Ciebie.

Z głosów, jakie do nas docierają, czytelnikami Action Plusa są przede wszystkim gracze zawodowi. Tacy, którzy nie poprzestają na dwóch, trzech etapach danej gry. Tacy, którzy grają do końca. I bardzo nie lubią napisu Game Over. Nowy, odmieniony Action Plus właśnie dla nich jest przeznaczony. Połowa objętości czasopisma to poradniki i solucje do najlepszych oraz najciekawszych gier. Druga - to świeże recenzje najnowszych tytułów oraz felietony związane z grami. Tak, by magazyn zarówno informował o nowościach, jak i pomagał w ukończeniu gier, które mogą sprawiać trudności. Czy takim pomysłem na czasopismo udało się nam trafić w Wasze, w Twoje gusta? Mam nadzieję, że tak, ale czekam na Twój głos w tej sprawie. Z tego powodu zapraszam do wypełnienia ankiety na str. 77. Dzięki temu kolejny egzemplarz Action Plusa będzie jeszcze bardziej Twój. Najważniejszy.

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 51
Czerwiec 2002

Redakcja
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon@actionplus.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska Dyrektor
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56

Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: jbzdun@wroc.bauer.pl

Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 201
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60
e-mail: lkun@wroc.bauer.pl

Waldemar Poturniak
tel. (0 22) 5170472
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: wpoturniak@pl.hbv.de

Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kserwin@wroc.bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwinkijuc@wroc.bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl

IZBA WYDAWCÓW PRASY

Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, które przeczytasz w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy

czyli kwiecień w branży

01 Beta-testy Warcraft III idą pełną parą. Zmiany po wprowadzeniu patcha 1.20 sprawiły, że jak zwykle - z jednej strony, czyli testerskiej, sceny podniosły się głosy oburzenia, z drugiej jednak - i nie ukrywamy, że byliśmy wśród nich - zachwytu. Coraz mniej da się bowiem wysunąć zarzutów, coraz bliżej zaś Warcraftowi do poziomu gry idealnej. Wypada więc już w tej chwili zacząć oszczędzać tak, by być w pełni przygotowanym na czerwcową premierę W3. Tym bardziej że ostatnie bezpardonowe czyszczenie Battle.netu przez Blizzarda, który - jak się okazuje - nie zamierza dłużej tolerować cheaterów i nie zawahał się zbanować ponad 20 tys. kont grających nie fair świadczy, że wreszcie można będzie grać uczciwie. Warto też przypomnieć, że wydaniem Warcraft III w Polsce zajmuje się CD-Projekt, przez co kosztem spolszczenia będzie on sporo tańszy niż oryginał anglojęzyczny, a dodatkowo - zawierając płytę CD z soundtrackiem z gry - unikalny.

02 XBox w Europie i Japonii sprzedaje się gorzej niż przewidziano w najbardziej pesymistycznych scenariuszach. W pierwszym tygodniu kwietnia w Japonii pobił go nawet nieprodukowany już, i jakby zapomniany przez Segę, Dreamcast (w tym samym czasie niekwestionowany lider PlayStation 2 znalazł ok. 40 razy więcej klientów niż XBox!). Prawdziwą ofensywę XBox może jednak rozpocząć dzięki zapowiedzianej w ostatnich dniach radykalnej obniżce cen z 479 do 299 euro, a więc poziomu PS2, jak i start XBox Live, serwisu sieciowego umożliwiającego wykorzystanie tkwiącego w zielonym X-ie sieciowego potencjału. Tymczasem jednak jedyną pociechą Microsoftu są znakomite wyniki sprzedaży Dungeon Siege'a, hack & slasha, który okazał się strzałem w 10!

03 O ile jednak Dungeon Siege'owi udało się nie tylko sprostać oczekiwaniom, ale i przewyższyć je - o tyle wydany wreszcie Heroes of Might & Magic IV, dzieło odwiecznego duetu New World Computing i 3DO, nie jest wcale grą tak znakomitą, jak powszechnie oczekiwano. Nie są też zupełnie nieusadnione posądzenia co bardziej obiektywnych fanów, jakoby NWC wydało produkt nieskończony. Brak trybu multiplayer, kuriozalna miejscami sztuczna inteligencja i mocno nierówny poziom trudności kampanii świadczą o tym, że zabrakło im czasu nie tylko na testy, ale i dopełnienie listy 'features'. Nic jednak dziwnego - zwolnienia, jakie dotknęły ponad połowę pracowników NWC w chwilę po premierze HoMM4 i Might & Magic IX, zdają się potwierdzać doniesienia, że gdyby nie przyspieszona premiera gier, 3DO mogłoby nie przetrwać kolejnego miesiąca. Dla wielbicieli obu serii jest jednak nadzieja - słowa Christiana Vanovera, który obiecał, że po zaaplikowaniu HoMM4 niezbędnych łatek, "nowe" NWC zajmie się tworzeniem oficjalnego rozszerzenia, a później - kolejnej części sagi. Kto wie - może doczekamy HoMM5?

04 Stojący na krawędzi bankructwa Interplay wyzbył się podległej mu Shiny, wraz z nią zaś ostatniej naprawdę wartościowej licencji - Matrixa. Był to dlań jednak krok zrodzony z rozpaczy, a 47 milionów dolarów, które przeznaczył na zakup Shiny Infogrames, może nie wystarczyć Interplayowi, by przetrwać najtrudniejszy okres. Dobiega już przecież końca termin wyznaczony przez Nasdaq - elektroniczną giełdę, na której jest notowany, i wiele wskazuje na to, że ostatecznie odmówi ona obrotu papierami IPLY.



02



03



03



01



01

Matrix zaś, komputerowa adaptacja filmu "Matrix 2", ukaże się pod szyldem Infogrames równolegle z premierą Matrix Reloaded w 2003.

05 Najogólniej kwiecień, nawet mimo premier głośnych tytułów: HoMM, Jedi Outcast, Dungeon Siege, był spokojnym miesiącem. I leniwy stan, jak się zdaje, nie ulegnie zmianie aż do trzeciej dekady maja. W dniach 22-24 branża nabierze jednak zawrotnego tempa: wtedy bowiem, w Los Angeles, odbędzie się największa wystawa elektronicznej rozrywki - E3. Na pewno będziemy na miejscu i zdamy wam szczegółową relację z najważniejszych wydarzeń, jakie będą miały miejsce.

05

A później? Później Mistrzostwa Świata w piłce nożnej - Japonia-Korea 2002!



Lista premier

Lista gier, na które czekamy. Nie są to naturalnie terminy wiążące dla ich twórców i wydawców, a zatem tym bardziej dla nas - i należy traktować poniższe zestawienie wyłącznie orientacyjnie - tak by wiedzieć, na co ewentualnie trzeba zaoszczędzić.

Uwaga! Gwiazdkami oznaczono premiery tytułów najbardziej oczekiwanych na zachodzie, które w Polsce pojawią się nieco później.

MAJ

14.05 Duke Nukem: Manhattan Project (PC) Arush
15.05 Arx Fatalis (PC) Fishtank
15.05 Beam Breakers (PC) Fishtank
15.05 Jazz i Faust PL (PC) Manta
20.05 Myst: Kodeks Absolutu (Total Codex) (PC) Ubi Soft/Play-It!
27.05 Destroyer Command (PC) Ubi Soft/Play-It!
27.05 Die Hard: The Nakatomi Plaza Sierra/Play-It!
28.05 Icewind Dale II (PC) Interplay
28.05 O.R.B. (PC) Strategy First
29.05 Might & Magic 9 (PC) 3DO CD-Projekt Uwagi: bonus w postaci Might & Magic VIII

Czerwiec

03.06 GTA3 (PC) Take2 Play-It!
03.06 Ghost Recon: Desert Siege (PC) Sierra/Play-It!
05.06 Warlords: Battlecry II (PC) Ubi Soft/CD-Projekt

W maju powinny ukazać się również:

Another War PL (PC) Cenega/IM Group
F1 2002 EA Sports (PC) Cenega/IM Group
Freedom Force (PC) EA/IM Group
Global Operations (PC) EA/IM Group
Sid Meier's Sim Golf (PC) EA/IM Group
Agent Under Fire (PS2) EA/IM Group
Fireblade (PS2) Manta
Knockout Kings 2002 (PS2) EA/IM Group
Maximo (PS2) EA/IM Group
Medal of Honor Frontline (PS2) EA/IM Group
Shadow Hearts (PS2) Manta
David Beckham Soccer (GBC) Rage/IM Group
Gladiator (GBA) EA/IM Group

TOCA Race Driver

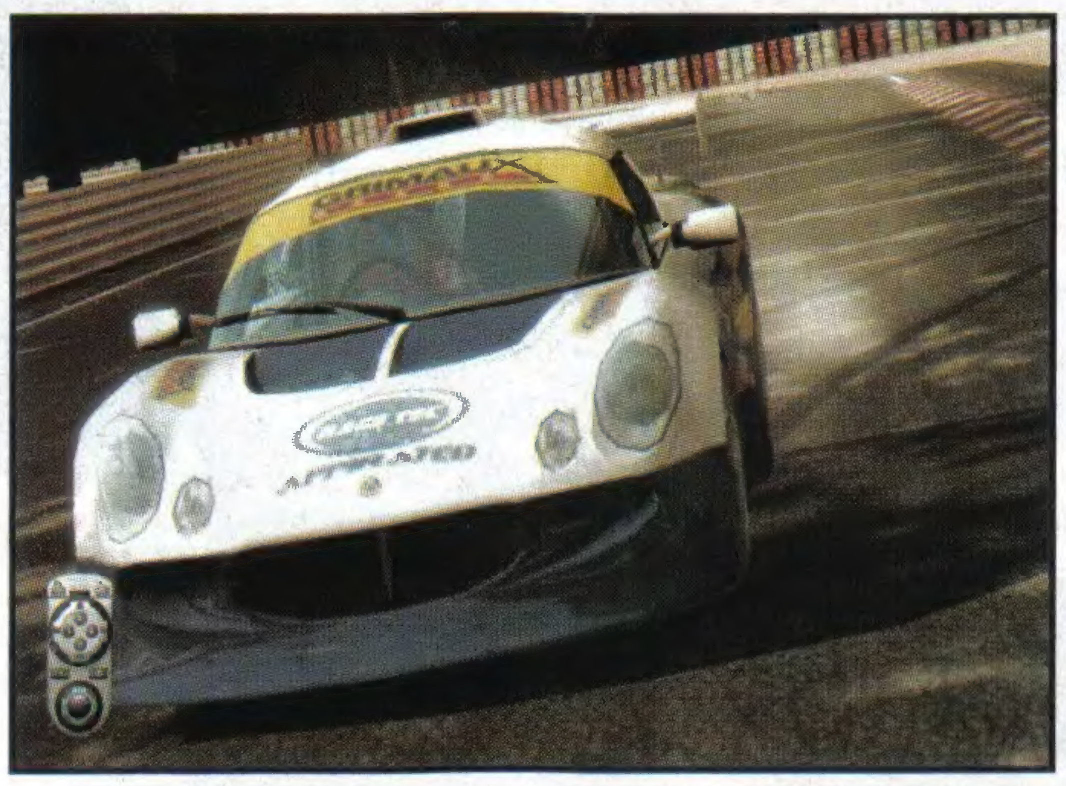
Platforma: PC DVD, PS2, XBox
Gatunek: Symulator
Producent: Codemasters
Strona: www.codemasters.com/tocaracedriver/english/front.php

Stopień zaawansowania: 82%

Codemasters, w ostatnim okresie jeden z najbardziej aktywnych i najwszechstronniejszych wydawców, może stać się przyczyną wyboru tzw. wakacji przy komputerze. To za sprawą Race Drivera, najwierniejszego jak dotąd symulatora wyścigów TOCA, którego playstationowa premiera odbyć się ma już 28 lipca.

Race Driver to multiplatformowe wyścigi (niestety nie wiemy nic o ew. wspólnym PC, PS2 i Xboxowym trybie multiplayer), trzecią już częścią znanej graczom pecetowym i konsolowym serii TOCA. W przeciwieństwie do poprzedniczek nacisk rozłożono tu równomiernie między rajdowy sezon a jego fabularną otoczką: historią teamu. W grze wcielimy się w postać Ryana McKane'a, młodego kierowcy wyścigowego, który rozpoczyna karierę jako młodszy z rodzeństwa (patrz: syndrom Ralpha Schumachera), by jednak móc - z naszą niewielką pomocą - zakończyć ją jako mistrz świata. To wzbogacenie gatunku o żywą fabułę i elementy gier RPG sprawia, że Pro Race Driver jest pierwszą grą w ogóle, jaką nazwać można 'Car-Playing Game'.

TOCA Race Driver jest tytułem, w którym rozmach twórców przejawia się także w liczbach. W grze zasiąść będzie





można za kierownicą aż 42 licencjonowanych, precyzyjnie odwzorowanych samochodów (w tym mercedesa CLK, alfy romeo GTV czy ulubieńca wszystkich wirtualnych kierowców - vipera GTS) i ścigać się po nawierzchniach aż 38 torów, m.in. Bathurst, Hockenheim i Silverstone w ramach 13 (!) światowych imprez, np. niemieckiego DTM, australijskiego V8 Supercars czy naturalnie Britsh Touring Car Championship.

Wreszcie najważniejsze: model fizyczny Race Drivera testowany jest przez prawdziwych kierowców wyścigowych i ma być doznaniem tak bliskim rzeczywistości jak to tylko w symulatorze możliwe. Temu złudzeniu przysłuży się na pewno zupełnie niewiarygodny, tworzony przy współpracy z firmą zajmującą się crash-testami prawdziwych samochodów, wpływający na zachowanie się samochodu system uszkodzeń, który może wprawić w zakłopotanie nawet twórców serii Gran Turismo! Elementem przełomowym ma być także oprawa graficzna, która - jak ukazują screenshoty - śmiało może konkurować z najlepszymi, w tym serią GT!

I na koniec ciekawostka: TOCA Race Driver dla wielu graczy może okazać się znakomitym pretekstem do zakupu napędu DVD. Wiadomo bowiem na pewno, że ten ogromny projekt nie zmieści się na standardowych krążkach CD i wydany zostanie wyłącznie na DVD. Jak się jednak zdaje - warto będzie choćby dla tej jednej gry.

NGC ■ ***Godzilla: Destroy All Monsters - Melee***
"Rozmiar się liczy", czyli gamecube'owa Godzilla kontratakuje. Godzilla: Destroy All Monsters - Melee jest, jak informują jej twórcy, duet Pipeworks Studios/Infogrames, "pyskobiciem" 14 różnych filmowych stworów w 8 różnych miastach. Głównymi atutami gry są wrażenie potęgi, a zarazem finezji zawodników, rozmach architektoniczny miast-aren oraz... starania słabych ludzi, by wyeliminować rujnujących im domy graczy.

PC CD ■ ***Delta Force w Afganistanie***
Novalogic ujawniło, że fabuła najnowszej odsłony serii Delta Force, samodzielnego rozszerzenia Land Warrior - Task Force Dagger, bazuje na aktualnych wydarzeniach w Afganistanie (operacji Enduring Freedom). Jej twórcy obiecują 25 zróżnicowanych misji rozgrywających się w Kandahare, Mazar-i-Sharif, a nawet Tora Bora, 10 różnych grup specjalnych (m.in. SEALS, US Rangers, SAS), 30 rodzajów broni, w tym aż 17 nowych.

PC CD ■ ***Kohan - edycja specjalna***
Ukraińskie TimeGate Studios w porozumieniu ze Strategy First przygotowują specjalne wydanie Kohan: Immortal Sovereigns. Edycja ta, opatrzona podtytułem Awards, prócz przystępnej ceny oferować ma całą gamę dodatków, w tym 13 nowych bohaterów, 12 map i usprawnioną AI.

PS2 ■ ***Final Fantasy XII w 2003***
Zreorganizowane na nowo Square Software z ufnością spogląda w przyszłość, pracując równocześnie aż nad trzema tytułami ich sztandarowej serii - Final Fantasy. Co więcej - jak informują źródła zbliżone do oficjalnych - część XII sagi ma pojawić się już w 2003 roku!

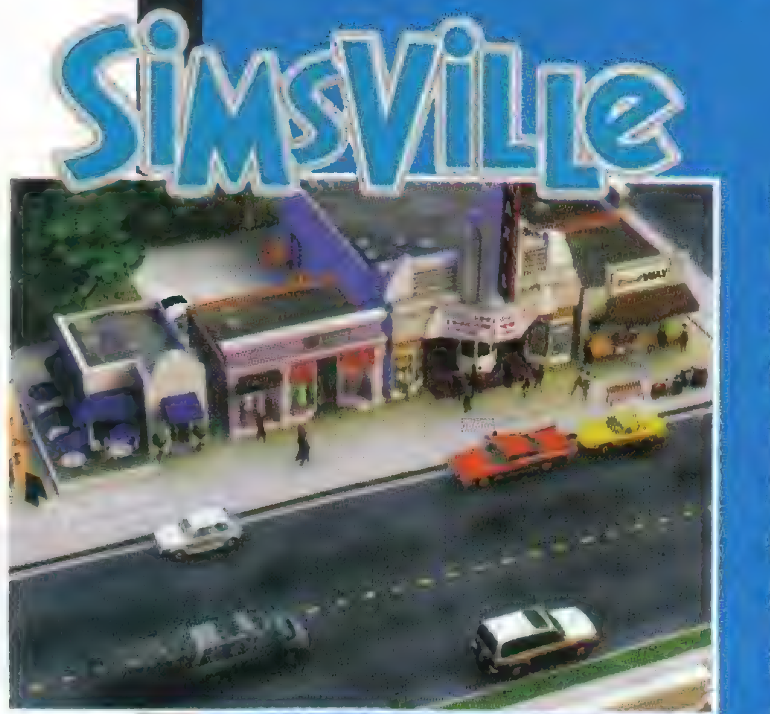
PC CD ■ ***SimCity 4***
Wbrew temu, co twierdzą niektórzy młodszy stażem, historia Maxis nie rozpoczęła się od The Sims. Mniej więcej 10 lat wcześniej dali się oni poznać dzięki Sim City, grze stawiającej graczy w roli zarządzającego wioską, której ambicją było stać się metropolią. Informujemy o tym dlatego, że potwierdzone zostały pogłoski, jakoby Maxis, prócz kolejnego tytuły z serii The Sims, pracowało nad czwartą już odsłoną Sim City! O postępach w pracach nad Sim City 4 będziemy informować na bieżąco.

NGC ■ ***Freeriding***
Strome stoki, rowery górskie i kilku nieobawiających zadrapań zapaleńców to elementy nowej, zapowiadanej na początki roku 2003, gry EA Sports. Ta tworzona jest przez autorów SSX Tricky na bazie ponoć nadzwyczajnego Killer engine'u. Więcej szczegółów i - mamy nadzieję - pierwsze screeny już po E3.

PS2 ■ ***World Fantasista***
World Fantasista jest odpowiedzią na pytanie, co wspólnego mają Square Software, twórcy Sagi Final Fantasy, i piłka nożna (prócz tego naturalnie, że Square jest firmą japońską, a właśnie w Kraju Kwitnącej Wiśni odbywać się będą tegoroczne Mistrzostwa Świata w piłce nożnej). Bazująca na licencji japońskiej ligi piłkarskiej, lecz pozwalająca grać reprezentacjami 35 krajów (w tym Francji i Brazylii) gra, pojawić się ma już w czerwcu.

PC CD ■ ***Dungeon Siege - dodatki***
Już na początku maja pojawić się ma darmowy edytor Dungeon Siege'a, znakomitego hack & slasha, dzieła Gas-Powered Games/Microsoftu. W chwilę później - tutoriale, ukazu-

Poszło w piach



Maxis, o czym być może nie wszyscy wiedzą, święciło triumfy jako twórca gier na długo, nim wspięli się na szczyty dzięki The Sims, zabawie w wirtualne życie. Pierwszym ich projektem, jaki podbił serca ludzi i wytyczył granice nowego gatunku, było wiele lat temu SimCity - gra, w której gracz wcielał się w burmistrza nowo założonego miasta i pokierować miał nim tak, by mogło stać się dumną metropolią (w ostatnim tygodniu potwierdzone zostało SimCity 4!). Nic dziwnego zatem, że ktoś w Maxis wpadł na pomysł, by połączyć idee Sim City z The Sims.

Powstałe w ten sposób SimsVille, czyli miasteczko Sims, nie miało jednak szczęścia ani The Sims, ani nawet SimCity. Początkowo żadne znaki na ziemi ani niebie nie wróżyły tragicznego losu projektu. Dowiedzieliśmy się, czym owe "Miasteczko Simów" będzie, jakie zadania zamierzają postawić przed graczami twórcy gry - widzieliśmy Simów na ulicach, pokazane zostały nawet wersje tego samego miasta, z których jedno było kwitnące, drugie zaś - ewidentnie staczało się w otchłań upodlenia i rozpusty, ba - zaprezentowano nam nawet projekt okładki gry. I naraz, zupełnie niespodziewanie, dowiedzieliśmy się, że z powodów znanych tylko kierownictwu Electronic Arts SimsVille nigdy się nie ukaże! Na nic też zdały się petycje kierowane do EA w celu wymuszenia wznowienia prac. Jedynym, co udało się osiągnąć zawiedzionym fanom, było lakoniczne "wyjaśnienie", że projekt nie dojdzie do skutku, gdyż nie sprostał wyjątkowo ostrym kryterium jakościowym.

Cóż, SimsVille jest już jedynie historią. Miejmy nadzieję jednak, że choć część marzeń wciąż niepocieszonych graczy ziści się w ramach Sims Online, czyli próby stworzenia wirtualnego świata Simów w Sieci.

www.maxis.com
Maxis/EA

Hotel Giant



Platforma: **PC CD**
Gatunek: **SIM**
Producent: **JoWooD**
Strona: **www.hotel-giant.com**

Stopień zaawansowania: **97%**

Trevor Chan, twórca Seven Kingdoms i serii Capitalism, dał się już poznać graczom jako umysł przynajmniej nieprzeciętny. Jego najnowszą propozycją dla lubiących twórczo myśleć i precyzyjnie planować jest tworzony przez kierowany przezeń Enlight Entertainment dla austriackiej firmy JoWooD Productions sim - Hotel Giant.

Hotel Giant, jak łatwo się domyślić, jest simem, w ramach którego próbie poddane zostaną nasze umiejętności planowania i zarządzania hotelem. Karierę hotelarską rozpoczniesz jako właściciel kilkupokojowego hoteliku typu 'bed & breakfast', by zakończyć - jeśli zdołasz - jako twórca ogólnoświatowej sieci pięciogwiazdkowych przystani dla najbogatszych. Sukces zależeć zaś będzie m.in. od lokalizacji biznesu - w jednym z ponad 20 miejsc na świecie, w tym miastach tego formatu co Londyn, Paryż, Wiedeń, a nawet Nowy Jork, Sydney czy Tokyo! Innym ważnym aspektem będzie "styl" hotelu: tu 26 różnych tematów - od przytulnego drewnianego zajazdu po budynki typu "szkło i stal". We wszystkich przypadkach jednak od ciebie zależeć będzie dosłownie wszystko: to, czy twój hotel mieści się w centrum miasta, czy też raczej na jego obrzeżach, oraz układ i sposób wyposażenia pokojów, wreszcie obecność basenów, sal konferencyjnych, centrów odnowy, a nawet minikasyn czy bibliotek.

Zgodnie z zasadą "nasz klient, nasz pan" niezbędne będzie, prócz zgadywania życzeń klientów, monitorowanie stopnia ich zadowolenia z tego, co już mają. Kiedy zaś nazwa hotelu stanie się już synonimem jakości obsługi, można będzie zacząć walczyć o klientów najcenniejszych - tych, poprzez których mierzy się renomę hotelu: zatrzymujących się w nich sław. W tym też m.in. celu wprowadzona została funkcja kampanii reklamowej we wszystkich mediach: prasie, radiu, telewizji, nawet poprzez pocztę!





Ostatnim elementem Hotel Giant, na który warto zwrócić uwagę, jest znakomita oprawa graficzna i aż 3 różne perspektywy ukazania gry: izometryczna, z góry i w pełni przestrzenna - ustalane przez gracza, dzięki czemu nie powinien umknąć mu żaden, najdrobniejszy nawet szczegół z życia hotelu.

jące krok po kroku modelowanie terenu, pisanie skryptów AI przy użyciu Skrit, układanie dialogów itp. Wreszcie jeszcze tego lata wydany ma zostać, bazujący na technologii Gmax, Siegemax - czyli swoiste 3D studio, pozwalające eksportować powstałe z jego pomocą modele w jednym tylko, zrozumiałym dla gry formacie.

Warto też dodać, że Chris Taylor - szef Gas-Powered Games - nie wykluczył oficjalnego rozszerzenia Dungeon Siege'a oraz jego sequela! A jak udowadnia przypadek licencji MechWarriora, Microsoft potrafi zadbać o swoich najlepszych, więc...

PC CD ■ *Master of Orion III - III kwartał*

Ściślej: dopiero 27 września fani Master of Orion będą w stanie zagrać w trzecią część tej gwiezdnej strategii.

PS2 ■ *Disney Golf Classic*

Capcom ujawniło plany dotyczące wydania golfa, wykorzystującego klasyczne disneyowskie postacie: Myszkę Miki, Kaczora Donalda - Disney Golf Classic. Jego twórcy - T&E Soft, mierząc zdecydowanie w młodszą klientelę, obiecują mnóstwo sympatycznych, niekojarzących się zazwyczaj z tą elitarną dyscypliną niespodzianek: m.in. strefy, których zaliczenie premiowane będzie odwiedzinami w sklepach golfowych.

Disney Golf Classic pojawić się ma na dniach.

GBA ■ *Driver 2 GBA*

Sennari Interactive ujawniło bliższe szczegóły na temat gameboyowej wersji Drivera 2. Driver 2 GBA oferuje wszystkie tryby gry single player, jakie wcześniej istniały na PS2 (m.in. trailblazer, checkpoint, capture the flag, survival) oraz dodatkowo tryb multiplayer do 4 osób za pośrednictwem kabla łączącego konsolki. Samą grę cechować ma natomiast niezwykły jak na warunki sprzętowe realizm jazdy (także widoczne uszkodzenia pojazdów) oraz - co ciekawe - efekty specjalne, jak dym spod kół.

Premiera Driver 2 GBA - jesienią.

PC CD ■ *Współzałożyciel Gray Matter w Fox*

Greg Goodrich, współzałożyciel i do niedawna współwłaściciel Gray Matter Studios (dawniej Xatrix), twórców singleplayerowej części Return to Castle Wolfenstein, został zatrudniony w Fox Interactive na stanowisku wiceprezesa i kierownika do spraw produkcji.

PS2 ■ *Darkblack*

Brytyjski Darkblack ujawnił tytuł (zaskakująco podobny do nazwy samej grupy developerskiej) ich pierwszego projektu. Darkblack, gra łącząca elementy akcji, adventure i... horroru, bliższa jednak Silent Hillowi niż Resident Evilowi i dla spotęgowania wrażeń ukazana w perspektywie pierwszej osoby, rozgrywać się ma na ziemi zmieniającej się w dom obrzydliwych, roślinopodobnych obcych.

Interesująco zapowiadają się także funkcje specjalne Darkblack: możliwość odtwarzania replayów z różnych kamer rozmieszczonych na planszach gry. Darkblack zapowiada także wykorzystanie całej gamy efektów graficznych, takich jak environment i bump mapping oraz jak w Red Faction - deformowalne otoczenie!

PC CD ■ *Total Annihilation 2*

Koreański Phantagram, twórca Kingdom Under Fire, okazał

EverQuest Online Adventures

Platforma: PS2
Gatunek: RPG on line
Producent: SOE/Verant
Strona: http://everquestonlineadventures.station

Stopień zaawansowania: **51%**

Obietnica Sony, że już latem można będzie sprawdzić, jak PlayStation 2 zachowuje się w Internecie, zaktywizowała twórców gier, którzy jeden po drugim zaczęli ujawniać tytuły wykorzystujące tę zdolność. Bez wątpienia najbardziej wyczekiwanym spośród nich jest Final Fantasy XI - pierwszy w serii role-play przeznaczony do gry online. Nie wszyscy jednak być może wiedzą, że również duet Sony/Verant, twórcy jednego z najpopularniejszych pecetowych gier typu massive multiplayer-only role playing - EverQuesta, aktualnie przygotowujący 4 jego oficjalne rozszerzenie (a ponoć i pełnoprawny jego sequel), słowem - twórcy o ogromnym doświadczeniu, zdecydowali się stworzyć EQ na PS2.

Sposób na sukces, zdaniem Verant, jest prosty: połączyć najlepsze elementy konsolowych role-playów i znanych dotąd wyłącznie z PC wirtualnych światów prawdziwych ludzi. Efekt, czyli zatytułowany po prostu EverQuest Online Adventures, wydaje się strzałem w dziesiątkę. Akcja Online Adventures rozgrywać się ma na 5 wieków przed wydarzeniami z pecetowego EverQuesta, w czasach gdy większość dumnych potem miast jest niczym innym niż osad. W ten sposób Verant pozwoli tworzyć historię miejsc, które część z



graczy zna już z PC. Zaś ogromny (ok. 500 km2!) świat gry, jaki przyjdzie przemierzać naszym wyposażonym do ponad 1400 umiejętności bohaterom (dziewięć ras do wyboru, przy czym naturalnie gracz będzie mieć możliwość spersonalizowania bohatera - dobrania twarzy, włosów, ubrania itp.), wypełniać mają setki potworów i tysiące questów! To plus fakt, że Sony potwierdziło plany utworzenia sieci dedykowanych serwerów, a gra ma być możliwa już w chwilę po wyjęciu krążka z pudełka (kwestia komunikowania ma być rozwiązana poprzez sieć przygotowanych fraz), sprawia, że wielce prawdopodobne jest, iż właśnie w EverQuest Online Adventures upatrywać należy numeru 1 konsolowych role-playów online!

Jak jednak wypadnie playstationowy EverQuest w starciu z Final Fantasy XI czy może raczej: jak wypadnie FFXI w porównaniu do Online Adventures - zobaczymy za rok - najwcześniej w kwietniu 2003.





Najciekawsze w Sieci

Jak and Daxter: the Precursor Legacy (PS2)
http://www.naughtydog.com/jak_N_dax/index.htm
http://www.scea.com/games/categories/actionadvent/jakanddaxter/



Jak & Daxter: Precurson Legacy jest platformówką 3D, bez wątpienia jedną z najlepszych, a z całą pewnością - najdoroślejszych gier tego typu na PS2. Jej twórcy, Naughty Dog, ojcowie Crash Bandicoota, opowiadają w niej historię pary przyjaciół: Jaka - człowieka, oraz Daxtera - eks-człowieka, który w skutek nieuwagi w obchodzeniu się z tajemniczą substancją zwaną Dark Eco zmienił się w łasicopodobne, niezwykle gadatliwe stworzonko. Celem gry jest odnalezienie osoby znającej sekret Dark Eco i przywrócenie Daxterowi ludzkiej postaci. (Nawiasem mówią: Daxter został uznany Najbardziej Oryginalnym Bohaterem Roku i zdobywcą Nagrody Twórców Gier podczas ich corocznej konferencji!...)

Strona gry, podobnie jak sama gra, dostępna jest w Sieci już od pewnego czasu, lecz mimo to warto zwrócić na nią uwagę. Bez wątpienia bowiem Naughty Dog jest twórcą niezwykle utalentowanym i jakość gier w cudowny sposób udzieliła się także jego stronom i obie - zarówno ta podpięta pod twórcę, jak i ta dostępna z witryny producenta są wyjątkowe. Ta pierwsza -http://www.naughtydog.com/jak_N_dax/index.htm - nie tyle przybliża samą grę, co opowiada jej historię: od pierwszych szkiców poprzez tworzenie fabuły i histori świata, kolejne stadia procesu produkcji po elementy gry marketingowej i wreszcie - finalny produkt. Aby ją poznać, wymagana jest naturalnie (na poziomie średnio zaawansowanym) uniwersalna wiedza na temat tworzenia gier komputerowych i warta jest kilku przewertowań słownika. Strona Jak & Daxtera dostępna z witryny SCEA zawiera treść bardziej typową, jednak sposób jej zaserwowania. Najkrócej mówiąc: polecamy!

się wybrańcem, predestynowanym przez Infogrames na twórcę Total Annihilation 2. Jak przyznają jednak zainteresowani, nie zamierzają wprowadzać zmian rewolucyjnych. Co przy tym ciekawe - Phantagram odpowiadać będzie wyłącznie za formę gry, stworzeniem engine'u i jego oprogramowaniem zajmie się natomiast Trilobyte, twórcy Commandos: bEL.

Niestety pytany o datę premiery TA2 Infogrames wzkazało koniec roku... 2004!

PC CD ■ ***Drapieżny Serious Sam***

Fanów CroTeam i imponującego engine'u graficznego, stojącego za Serious Samami, zainteresuje pewnie fakt, że na jego bazie Sunstorm stworzyła kolejną część prehistorycznego Deer Hunter: Carnivores: Cityscape. Z jakim efektem - dowiemy się już na dniach.

XBox ■ ***ToeJam & Earl III***

Jeszcze tej jesieni XBox wzbogaci się o znakomitą, muzyczną (w stylu Parappa the Rappa) action-adventure, kolejny tytuł Segi, który potrafi odnaleźć się w nowej konsolowej rzeczywistości - ToeJam & Earl III. ToeJam & Earl III tworzony jest przez Visual Concept, autorów oryginalnego T&J i ponownie pozwoli dołączyć do pary tytułowych bohaterów, mistrzów Funk-fu, rytmu i mocy tańca, którzy - wraz z nową "siostrą w Funku" - Latishą, poszukiwać będą 12 świętych płyt skradzionych Wielkiemu Funkopotamowi Lamontowi. Czy rzeczywiście warto iść drogą Funku, przekonamy się jesienią.

PS2 XBox ■ ***Dragonkind***

Dragonkind to tytuł najnowszego projektu Trilunar, programistów odpowiedzialnych m.in. za PlaneScape Torment, Ice-Wind Dale czy niedoszłego Torna. Dragonkind, kolejna gra typu action-adventure, zaprosi nas do świata Vermilion, gdzie - wcielając się w obdarzonego Smoczą Mocą chłopca imieniem Grail - przeżywać będziemy przygody mające na celu wyjaśnienie tajemnicy pochodzenia tego niecodziennego daru. Niestety Dragonkind pojawi się najwcześniej w roku 2004.

PC CD ■ ***Star Trek: Elite Force II***

Activision poinformowało oficjalnie, że trwają już prace nad sequelem znakomitego first-person shootera - Star Trek: Elite Force. Ten, zatytułowany po prostu Elite Force II, jest - jak wynika z materiałów prasowych - bezpośrednim sequelem "jedynki", tworzonym jednak tym razem na bazie Quake III Team Arena engine przez Ritual Entertainment. Zmiany sięgać mają jednak znacznie głębiej: gra na motywach Next Generation oferować ma całkowicie nowe wyzwania, m.in. konieczność walki w warunkach braku grawitacji - na kadłubie USS Enterprise.

PC CD ■ ***B&W2 - pierwsze szczegóły***

Jak informuje Computerandvideogames.com Black & White 2, sequel ubiegłorocznego hitu LionHead Studios i Petera Molyneauxa będzie znacznie bardziej "bitewny" niż poprzednik. W B&W2 powracasz do świata, który zapomniał o swoim bogu i tylko od ciebie będzie zależeć, czy okaże się on bogiem litościwym, czy mściwym - białym czy czarnym...

NGC ■ ***Obniżka ceny Nintendo***

W niespełna 6 miesięcy po premierze Game Cube Nintendo zdecydowało się na obniżkę z 270 do 200 euro. W ślad za nim polski dystrybutor NGC - Manta, zapowiedział obniżkę z początkowego 1000 do 950 zł.

Klasyczne kawałki... kodu

Space Invaders

Rok 1978 był dla gier przełomowy. Wtedy właśnie dzięki japońskiej firmie Taito i jednej, jedynej monecie można było stawić czoło Kosmicznym Najeźdźcom - Space Invaders - i na chwilę stać się ostatnią nadzieję ludzkości!



Pomysł na grę był równie prosty co genialny: kierując zbitką pikseli, reprezentujących czołg, trzeba było niszczyć niekończące się fale kierujących się w stronę ziemi obcych statków. Obcy prócz tego, że poruszali się, zrzucali na nią bomby, których należało unikać, w razie potrzeby kryjąc się w bunkrach. Za każdy zniszczony statek nabijane były punkty, od czasu do czasu także górą ekranu przemykał statek-matka - jego trafienie oznaczało bonus. I tyle - bądź raczej aż tyle, gdyż pomysł Kosmicznych Najeźdźców przebył wszystkie stadia rozwoju gier komputerowych - od automatów poprzez najwcześniejsze komputery domowe po pecety i konsole; co więcej - nadal zdaje się poruszać wyobraźnię graczy. Nie bez powodu przecież nie tak dawno temu, bo w 1999, Activision wydało uwspółcześnioną wersję Space Invaders...



Naturalnie nic już nie wskrzesi czasów, gdy w Japonii na skutek niewiarygodnej wręcz popularności gry zabrakło monet jednojenowych (ostatecznie mennica państwowa musiała wybić ich blisko 4 razy więcej niż było wcześniej w obiegu!), a niepobity dotąd rekordzista - Eric Furrer, bił swój rekord gry w Space Invaders non stop: 38 godzin i 37 minut (wynik: 1 114 000 przy 111 przekrętach licznika)! Niemniej - warto chyba odświeżyć wspomnienia; choćby dzięki którejś z jej sieciowych wersji, dostępnych np. na stronie http://spaceinvaders.retrogames.com/.

Mario Sunshine



Platforma: NGC

Gatunek: Platformówka 3D

Producent: Nintendo

Strona: www.nintendo.com/games

Stopień zaawansowania: 76%

Jedną z gier, które same mogą przesądzić o decyzji zakupu Game Cube'a (w Polsce od pierwszych dni maja, w cenie 949 zł) jest Luigi Mansion, arcade z bratem słynnego Mario w roli głównej. W jej ramach Luigi wędrował po nawiedzonym domu, jego celem zaś było uwolnienie z ektoplazmatycznych wypustek przywódcy duchów. Teraz przyjdzie nam wrócić do Mario, który już uwolniony wybrał się wraz z księżniczką Peach na wakacje, by tam... stanąć w obliczu wyzwania, któremu tylko z pomocą graczy da się sprostać!







Mario Sunshine jest trójwymiarową platformówką, pierwszą dla naszego ulubionego włoskiego hydraulika od czasów Super Mario 64, najpopularniejszej bodaj gry na Nintendo 64. Jej akcja przenosi nas na wiecznie słoneczną wyspę - miejsce wymarzone dla urlopowiczów. Na nieszczęście jednak Mario, ktoś (kto?) ubrany dokładnie tak jak on, pomazał czyste dotąd mury domów farbą i jak dotąd przyjaźni mieszkańcy zażądali naprawienia szkód. Nie widząc innego sposobu, by wybrnąć z kłopotów, Mario nałoży działko wodne i wyruszy w poszukiwaniu zabrudzeń oraz paskudnego sobowtóra, który zepsuł mu wakacje.

Mario Sunshine, jak ukazują screenshoty, jest grą bez dwu zdań śliczną, a mając wciąż w pamięci Luigi's Mansion - zapewne także świetnie animowaną. I jeśli tylko uda się Shigeru Miyamoto i Nintendo wskrzesić klimat SM64, możemy oczekiwać produktu, przy którym świetnie bawić się będzie cała rodzina!

Mario Sunshine w Europie ukaże się najprawdopodobniej tuż przed Gwiazdką.

Nintendo rozważa także wprowadzenie systemu dyskontowego na najpopularniejsze tytuły, podobnie jak uczyniło to Sony, wydając serię Platinum.

Polska premiera Nintendo Game Cube - już 3 maja!

PS2 ■ ***F355 Challenge***

Sega AM2 potwierdziło fakt, jakoby w jej studiach dobiegały końca prace nad F355 Challenge - samochodówką znaną już posiadaczom Dreamcastów. PS2-ową wersję F355 dane nam będzie przetestować na torach Monzy, Suzuki, Long Beach czy nawet testowym przez Ferrari w Fiorano. Jeszcze w tym roku!

PC CD ■ ***UFO: Aftermatch***

Aftermatch to nowy, oficjalny tytuł, jaki Altar Interactive, twórca Original War, nadał The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge - "duchowemu następcy" klasycznej strategii turowej - UFO: Enemy Unknown.

PC CD ■ ***Jeremy Soule w NWN!***

BioWare potwierdziło dochodzące nas pogłoski, jakoby za oprawę muzyczną Neverwinter Nights, gry role-playing nowej generacji, odpowiadać miał Jeremy Soule - kompozytor, którego talent dał się już poznać przy okazji m.in. Icewind Dale czy Dungeon Siege.

PC CD ■ ***Shoot to Kill: Columbian Crackdown***

Ujawnianie przez kogokolwiek czegokolwiek pierwszego kwietnia nie jest pomysłem najlepszym z racji tego, że większość adresatów i tak w rewelację taką nie uwierzy. Tym bardziej gdy ogłaszającym jest Codemasters, projektem zaś - first person shooter, stawiający graczy w roli agenta departamentu do spraw zwalczania narkotyków. Tymczasem wbrew pozorom Shoot to Kill: Columbian Crackdown jest faktem i jak obiecują jego twórcy - Juice Studio: dzięki m.in. "rewolucyjnej AI i systemowi fizyki" wprowadzi cały gatunek na nowe tory.

Bliższe szczegóły na temat tego bardzo interesującego projektu - na E3.

GBA ■ ***Aliens vs. Predator***

Jak donoszą serwisy sieciowe, Ubi Soft i Fox Interactive zawarły umowę, na mocy której już wkrótce fani xenomorphów i predatorów będą mogli grać nimi także na GBA. Pomysł na Aliens vs. Predator Advance nie odbiega od tego, który stoi za pecetowymi AvP: gracz jako przedstawiciel ludzi (colonial marine), xenomorphów (Obych), łowców (predatorów) walczyć będzie o przetrwanie w starciu z pozostałymi dwiema rasami...

PC CD ■ ***Supreme Ruler 2010 jesienią***

BattleGoat Studios, twórca Supreme Ruler 2010, poinformowało, że gra, będąca zaawansowaną strategią, jaka godzi cele ekonomiczne, polityczne i militarne, nie będzie mieć premiery- jak wcześniej planowano - latem, lecz dopiero jesienią. Na szczęście wbrew temu, co może sugerować tytuł gry - roku 2002.

PC CD PS2 XBox ■ ***Plany wydawnicze Codemasters***

Codemasters udowadniając, ze rzeczywiście aspiruje do miana najbardziej aktywnego wydawcy, ustalił nowe - niestety zwykle odsunięte w czasie od wcześniej planowanych daty premier własnych gier. Nawiasem mówiąc - zaskakujący, a po trosze i niepokojący jest brak peceta przy okazji wymienianych platform Colina McRae Rally 3...

WYGRAJ WEEKEND W HOTELU GOŁĘBIEWSKI!!!



Chcesz spędzić uroczy weekend w jednym z najlepszych hoteli w Polsce?

Chcesz wypocząć od wielkomiejskiego stresu oddychając świeżym mazurskim powietrzem?

Weź udział w konkursie Action Plusa i CD-Projeku!

Już wkrótce premiera nowej gry ekonomicznej Hotel Giant, w której sam będziesz mógł zarządzać najlepszymi hotelami na całym świecie. Twórcą gry jest znany designer Trevor Chan, co zapewnia tej produkcji bardzo wysoki poziom. W związku z tym mamy dla was trzy pytania:

1) Jaka firma jest polskim dystrybutorem gry Hotel Giant?
2) W jakiej miejscowości znajduje się Hotel Gołębiewski?
3) Jakie inne gry zostały stworzone przez Trevora Chana?

(podpowiedź - jedna z nich była dołączona do wcześniejszego z numerów Action Plus, a o innej przeczytacie w newsach w tym numerze)

Do wygrania weekend dla dwóch osób w Hotelu Gołębiewski oraz 10 gier Hotel Giant.

Nagrody ufundowała firma CD Projekt.

Na odpowiedzi, KONIECZNIE na kartkach pocztowych, czekamy do 15.VI.

PC CD ■ *Druid Kings = Celtic Kings*
Bułgarski Haemimont, twórcy Tzar: Ciężar Korony, poinformował, że kończony obecnie w pośpiechu Druid Kings, RTS kolejnej generacji, został przemianowany na Celtic Kings.

PS2 ■ *GT Concept 2*
Twórca najpopularniejszej bodaj serii symulatorów samochodów Gran Turismo, Polyphony Digital, potwierdził zamiar wydania kolejnego minisequela GT3. Ten, zatytułowany Gran Turismo Concept Geneva, będzie jak jego starszy brat - Tokyo - zawierać samochody prototypowe, zaprezentowane po raz pierwszy w tym roku na targach motoryzacyjnych w Genewie, m.in. Ford Mondeo GT Concept, Maserati 320S Concept oraz Opel Astra Coupe Concept.

Premiera GT Concept Geneva - w czerwcu.

PC CD ■ *www.grajmy.com*
Polski wydawca gier Microsoft - APN Promise, uruchomił serwis "kojarzący" chętnych do grania w Sieci, czyli polski odpowiednik MS Zone! Dostępny pod adresem www.grajmy.com i całkowicie darmowy (wymagający jedynie bardzo prostej rejestracji) serwis umożliwia grę m.in. w Age of Empires, Flight Simulator 2002, MechWarrior 4, Medal of Honor, Operation Flashpoint. APN Promise obiecuje także support w miarę pojawiania się nowych tytułów na rynku (liczymy na Dungeon Siege'a). Brawo!

http://www.grajmy.com

PC CD ■ *LucasArts i Luftwaffe?*
Kilka miesięcy temu informowaliśmy o rzekomym porozumieniu, jakie osiągnął LucasArts z dawnym partnerem - twórcą serii X-Wing Lawrencem Hollandem i jego Totally Games. Dziś miło nam potwierdzić te wcześniejsze pogłoski; rzeczywiście: LucasArts i Totally Games podpisały umowę, na podstawie której w roku 2003 pojawi się symulator lotu osadzony w realiach drugiej wojny światowej, gracz zaś otrzyma szansę wstąpienia do stanowiącej najskrytszą tajemnicę, elitarnej eskadry i podjęcia się najbardziej niebezpiecznych misji!

Przypominamy, że Totally Games jest twórcą podobnych tytułów: Secret Weapons of the Luftwaffe oraz Their Finest Hour: The Battle of Britain, więc doświadczenia im nie brakuje. Nawiasem zaś mówiąc - żal, że jednak nie TIE 2003, ech...

Wreckless

Platforma: PS2
Gatunek: Arcade
Producent: Bunkasha Games/Activision
Strona: www.gowreckless.com/

Stopień zaawansowania: **80%**



Wreckless: The Yakuza Missions, czyli Destruction Derby, w mieście bądź Midtown Madness do potęgi trzeciej pojawi się jesienią.

Wreckless: The Yakuza Missions to wydana w początkach roku na XBox zręcznościówka samochodowa i zarazem jedna z najciekawszych w ogóle gier na tę konsolę. Jej głównymi atutami są tempo akcji i widowiskowość osadzonej na ulicach Hong Kongu akcji: przedzierania się ciasnymi uliczkami targowiska, widoku niszczących stragany samochodów i uciekających spod kół pieszych nie sposób zapomnieć! Na szczęście więc dla nas jej wydawca - Activision, uznało, że szkoda, by taki potencjał marnował się na słabo sprzedającym się XBoxie i postanowili dać mu szansę także na PS2!

We Wreckless: The Yakuza Missions wcielasz się bądź w członka grupy specjalnej, której zadaniem jest zniszczenie mafii, bądź agenta rządowego, który ustalić ma powiązania pomiędzy mafią a policją. Tak czy inaczej nie wszystko pójdzie tak jak powinno i nie będziesz miał wyjścia - musisz przydepnąć do dechy i... lepiej żeby się udało. A nie będzie łatwo: Wreckless to 20 podstawowych misji od - "zgubić ogon" po "zniszcz ich, zanim oni zniszczą ciebie" plus kolejnych 20, stanowiących playstationowy exclusive - nie mniej niebezpiecznych od poprzednich misji dodatkowych!

Mocną stroną Wreckless PS2, podobnie jak jego wersji xboxowej, jest niezwykle szczegółowe, precyzyjnie odwzorowane i niemal całkowicie "zniszczalne" miasto, na którego ulicach, chodnikach, alejach i skwerach będziemy uciekać bądź gonić. Znacznie lepiej jednak w wersji playstationowej ma się kwestia samochodów - w kokpitach, w których upływać będzie nam czas: ich różnych typów - od lekkich i supersportowych po wyposażone w wielometrowe koła monstery - ma być aż 25; na XBox - jedynie 14! Nie mniej znakomicie zapowiadają się model fizyczny jazdy i rozliczany w czasie rzeczywistym, wpływający na zachowanie samochodów model uszkodzeń! Wreszcie - w Wreckless PS2 pojawi się tryb multiplayer!





Mike Tyson Heavyweight Boxing - maj (PS2), początek czerwca (XBox)
IGI 2: Covert Strike - czerwiec (PC)
Pro Race Driver - 28 czerwca (PS2), koniec lata (PC, XBox)
Operation Flashpoint: Resistance - czerwiec (PC)
Prisoner of War - czerwiec (PS2, XBox), jesień (PC)
Dragon Empires - zima (PC)
Colin McRae Rally 3 - jesień (PS2, XBox)
World War II: Frontline Command - zima (PC)

PC CD ■ *D-Day to Berlin = Frontline Command*
Brytyjskie Bitmap Brothers, w porozumieniu ze swym wydawcą - Codemasters, poinformowało, że zapowiadany na zimę RTS, umożliwiający wzięcie udziału w walkach we wszystkich ważniejszych bitwach decydującej fazy drugiej wojny światowej - World War II: D-Day to Berlin, został przemianowany na World War II: Frontline Command.

PC CD ■ *NWC bez Gusa Smedstada*
Jak informuje Celestial Heavens, serwis poświęcony w całości grom serii Might & Magic oraz Heroes of Might & Magic, jeden z współtwórców serii HoMM - Gus Smedstad, zdecydował się opuścić New World Computing oraz 3DO i próbować szczęścia na własną rękę.

PC CD ■ *NWC - zwolnień ciąg dalszy*
Celestial Heavens podało, że natychmiast po zakończeniu prac nad Might & Magic IX oraz Heroes of Might & Magic IV blisko dwie trzecie pracowników New World Computing otrzymało wypowiedzenia, w tym - co najciekawsze - cały (prócz jednej osoby) team HoMM4. Część zwolnionych otrzymała możliwość pracy w studiach 3DO w San Francisco, pod warunkiem jednak, że sami, na własny koszt zorganizują sobie przeprowadzkę.

PC CD ■ *Outcast 2 w próżni*
Jak informuje niemiecki serwis Appeal.de, prace nad Outcast 2: The Lost Paradise, sequelem ambitnej action-adventure - zostały chwilowo zawieszone. Bardzo żałujemy, bo gra zapowiadała się na godną kontynuację poprzedniej, kultowej części gry.

PC CD ■ *Wings, Lords of the Rising Sun - remake'i*
Cinemaware pewnie zmierzając ścieżką wytyczoną przez Defender of the Crown, przygotowuje premiery kolejnych "zremasterowanych cyfrowo" remake'ów dawnych hitów: Wings i Lords of the Rising Sun. Czy jednak okażą się równie grywalne jak niegdyś - zobaczymy.

GBA ■ *GT2 Advance*
THQ poinformowało, że zaledwie dni dzielą nas od premiery GT2 Advance, sequela najlepszego gameboyowego symulatora samochodów rajdowych. GT2 Advance proponuje fanom tego typu rozrywki 15 typów samochodów, ponad 40 odcinków specjalnych w różnych warunkach klimatycznych i pogodowych oraz możliwość gry w trybie multiplayer za pośrednictwem GBA link cable. Co ciekawe - GT2 Advance oferuje także mówione (!) wskazówki pilotów, możliwość oglądania replayów, a także opcję save bez konieczności wpisywania haseł! Sami widzicie, że gry na GBA stają się coraz bardziej zaawansowane. Co będzie następne? Unreal!?!

XBox ■ *Splashdown*
Więc jednak! Infogrames potwierdziło dobiegające nas pogłoski, jakoby playstationowy Splashdown - wyścig skuterów wodnych, których oprawa wizualna i tempo (a przede

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Platforma: PC CD
Gatunek: FPS
Producent: GSC Game World/Russobit-M
Strona: www.russobit-m.ru/eng/games/oblivion/

Stopień zaawansowania: **59%**



Wśród gier komputerowych jest gatunek, w którym PC jest niezrównany - first person shooter. To na blaszaki przecież stworzono konwertowane następnie na konsole hity, takie jak Half-life, czy No-one Lives Forever. To na nie wreszcie ukraińska GSC Game World tworzy S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost - grę, która nawet u nas, graczy, co niejedno już mieli okazję widzieć, wywołała żywsze bicie serca.

Akcja S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost rozpoczyna się ponowną awarią reaktora elektrowni atomowej w Czarnobylu. Znacznie poważniejszy niż uprzednio wybuch tworzy Strefę, powiększający się nieustannie obszar, na którym niewiele istot było w stanie przetrwać; to zaś, co zdołało zachować życie, zmutowało ponad możliwości rozpoznania, czym - lub kim - było wcześniej. Jak jednak (znając ludzką naturę) łatwo się domyślić, znalazło się kilku, którzy - podobnie jak ich towarzysze z powieści braci Strugackich - udawali się w głąb Strefy, by szukać użytecznych przedmiotów. To oni właśnie odkryli, że w samym centrum zniszczonej - wydawałoby się - całkowicie elektrowni kryje się ktoś, kto stara się pokierować ewolucją ludzkości!



GSC Game World jest firmą, która przywołała do życia Codename: Outbreak, FPS z wielu względów wyjątkowy. Stalker jest jednak krokiem naprzód nawet w stosunku do niego. Najbardziej widoczną różnicą jest niezwykle realistyczna oprawa graficzna. Tworzona jest ona przez nowy, wykorzystujący funkcje DX8.0 engine graficzny - X-Ray i umożliwia wyświetlanie ok. 100 tys. wielokątów przy 60 klatkach na sekundę na - ponoć - zupełnie przeciętnym sprzęcie! Jakość zaś... spójrzcie na screenshoty! Znacznie poprawiono także AI przeciwników, którą w tej chwili wspierają ich wirtualne zmysły wzroku, słuchu, a nawet węchu oraz zdolność do współdziałania. Warto też wreszcie wspomnieć, że twórcy S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost bardzo poważnie traktują tryb multiplayer, m.in. zdecydowanie zbyt rzadko pojawiający się cooperative.

Gdybym jednak miał opowiedzieć się za jednym tylko atutem Oblivion Lost, zdecydowałbym się na postnuklearny, falloutowy klimat gry! Dość bowiem będzie powiedzieć, że jej twórcy specjalnie odbyli podróż do Czarnobyla, by tam - na miejscu, posmakować klimatu katastrofy nuklearnej! On sam sprawia, że czekam na S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost jak na nic innego!



GBA ■ *R-Type III*
To tytuł nowego shootera z Phantagram. Będzie to klasyczna rozwałka kosmiczna. Gracz zasiądzie za steram kosmicznego myśliwca i będzie musiał uwolnić kolejne systemu planetarne od agresywnych Obcych (jest to już kolejna odsłona R-Type). Graficznie gierka będzie raczej dość przeciętna, ale ma nas oczarować grywalnością.

GBA ■ *Muppet Show*
Znane i lubiane Muppety pojawia się na GBA. TDK zakupiło właśnie prawa do postaci (w grach). Prawo własności wygaśnie jednak po trzech latach, więc TDK będzie chciało zapewne maksymalnie wykorzystać ten czas. Możemy na pewno spodziewać się kilku gier z Miss Piggy, Kermitem, Fozzie i innymi popularnymi Muppetami. Wiadomo już również, że Muppety pojawią się także na innych platformach. Kiedy pierwsza premiera? Na razie nie wiadomo.

GBA ■ *Desert Strike Advance*
Dawni posiadacze Amigi jak również PC z rodziny 286 i 386 pamiętają zapewne grę Desert Strike. Ten oryginalny arcadowy symulator helikoptera wojskowego pojawi się teraz na GBA. Grafika ma mieć podobny poziom, czyli widok w rzucie izometrycznym i całkiem ładne widoczki. Jak na razie brak screenów z DSA, więc nie wiadomo, czy twórcy stanęli na wysokości zadania. Premiera tytułu za kilka miesięcy.

GBA ■ *Mr Driller Ace: Strange Bacteria*
To już kolejna premiera przygód Mr Drillera. Przypomnę tylko, że ten pracowity człowieczek zajmuje się wierceniem głębokich korytarzy w różnokolorowych kamieniach. Gra zostanie zaprezentowana już w połowie lipca. Czekamy na nią z niecierpliwością.

GBA ■ *Pinobee & Fibee*
Hudson przymierza się do wydania platformówki pt. Pinobee and Fibee. Gra ta znana jest już fanom (pierwsza gra zatytułowana była Pinobee: Wings of Adventure's). W nowym P&F będzie można zagrać obydwiema zabawnymi postaciami. Tym razem poszukują one utraconego fragmentu serca (postacie w tej grze podobne są trochę do Pinokia). Gierka ma się ukazać na wakacje w Japonii. Do nas zapewne dotrze kilka miesięcy później (screen przedstawia okładkę pierwszej części).

wszystkim reklamy z żywymi modelkami) potrafią przyspieszyć tętno i wywołać drżenie rąk...

Splashdown XBox pojawi jeszcze tego lata.

PS2 ■ *Devil May Cry 2 na E3?*
Niestety jak wynika z wypowiedzi pracowników Capcomu, najprawdopodobniej nie ujrzymy sequela Devil May Cry na tegorocznych majowych E3. Na szczęście jednak potwierdziło ono, że planowane są dalsze części nadnaturalnych przygód Dantego.

PC CD ■ *Age of Wonders II*
Take 2 poinformowało, że już niebawem, bo w końcu maja, dane nam będzie ponownie odwiedzić baśniowy świat znakomitej strategii turowej - Age of Wonders. Age of Wonders II: The Wizard's Throne, dzieło Triumph Studios, zostało znacznie poprawione i "pogłębione" w stosunku do pierwowzoru, m.in. umożliwić ma grę w roli władcy absolutnego jednej z 12 (!) ras.

PC CD ■ *Rayman 3 w listopadzie*
Jak informuje PC Gamer, premiera trzeciej części jednej z najpopularniejszych pecetowych platformówek zatytułowana Hoodlum Havoc została przesunięta na listopad.

PC CD ■ *Buka i CENEGA*
Jak informuje IM Group, jej firma-matka - CENEGA N.V. zawarła umowę z rosyjską Buką Entertainment, na mocy której w Polsce wydane zostaną m.in. strategia turowa Paradise Cracked, first-person shooter MARCH: Offworld Recon, role-play Spell of Gold.

PS2 ■ *Onimusha 2 w sierpniu*
Już 27 sierpnia do sklepów zawita Onimusha 2 - gra, która w ojczyźnie, Japonii, w przeciągu pierwszych dwu tygodni sprzedaży zdołała przekonać do siebie ponad milion graczy! Nic dziwnego jednak - Samurai's Destiny, bezpośredni sequel Warlords, to przecież znacznie powiększony w stosunku do poprzedniczki obszar, nowe sposoby interakcji między bohaterami i poprawiona (trudno w to uwierzyć, lecz jednak!...) walka mieczem, w tym nowe ruchy - Ohgi, dzięki którym możliwe będzie wykonywanie nadzwyczajnych comb w prosty sposób. Wreszcie - jakby poprzednich było mało, wraz z rozwojem akcji gracze uzyskają dostęp do nowych umiejętności nie tylko głównego bohatera, ale również 4 drugoplanowych!

PC CD ■ *Highland Warriors*
Niemiecki duet Soft Enterprises/Data Becker GmbH & Co. KG poinformował, że planuje wskrzeszenie czasów bohaterskiej walki Szkotów z angielskim okupantem. Twórcy obiecują, że Highland Warriors, trójwymiarowy RTS, pod względem klimatu i bogactwa grafiki przywodzić ma na myśl filmowy "Braveheart".

Premiera Highland Warriors planowana jest na koniec roku 2002.

PS2 ■ *Silent Hill 2 wraca na PS2*
Konami potwierdziło zamiar przekonwertowania xboxowego Silent Hill 2: Restless Dreams na PlayStation 2. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że Restless Dreams samo jest konwersją - i to z PS2 właśnie! W ten sposób ten znakomity horror, zatoczywszy pełne koło, wraca na pierwotną platformę. Różnice między starą a nową wersją, prócz kosmetycznych, to dodatkowy scenariusz zatytułowany Born from a Wish (Zrodzona z życzenia), pozwalający grać Marią...



Tylko mi nie zabrudźcie wykładziny!!!



Pokaz mody Arkadiusa... Piękne, piękne!!!

ACTION TIPS BONUS

Strzelaj tylko krótkimi seriami - celując, o ile to możliwe, w głowę. Efekt gwarantowany!



SoF II to nie tylko strzelanie, czasem będziesz też rozmawiał.

Soldier of Fortune 2: Double Helix

John Mullins powraca!

ocena

Mocna i brutalna gra FPP.

Producent: *Raven Software*
Dystrybutor: *LEM*
Gatunek: *FPP*
Wymagania: *PII 500, 64 MB RAM*
Akcelerator: *16 MB*

"Oryginalny Najemnik" - jak można by luźno przetłumaczyć tytuł tej gry, wysokie miejsce w panteonie strzelanek FPP zawdzięcza przede wszystkim świetnemu modelowi uszkodzeń postaci. Oderwane kończyny tudzież rozłupane czaszki pojawiają się w nim na porządku dziennym! A że wyglądało to całkiem realistycznie... opatrzono ją znaczkiem "od lat osiemnastu". Taki sam znaczek widnieje zresztą na pudełku Podwójnej Helisy - ale jest to jedna z niewielu rzeczy, jakie w sequelu nie uległy zmianie.

Zmieniono choćby engine - SoF2 wykorzystuje silnik znany z QIII: Team Arena, dzięki czemu postacie składają się już nie z 300, a 3000 polygonów. I to widać! Podobnie jak większe tekstury (były 256 x 256, a obecnie już 1024 x 1024). Ponadto, dzięki własnym rozszerzeniom firmy Raven (zwanych TORR), nie jesteśmy ograniczeni jedynie do zamkniętych przestrzeni, a kolumbijska dżungla wygląda jak żywa! Wysokie, kołyszące się na wietrze zarośla, wszechogarniająca mgła, odgłosy małp... Pozostałe poziomy, takie jak Kamczatka, Hong Kong, Praga czy pokład transoceanicznego liniowca, są również niczego sobie, ale dżungla jest po prostu the best! Innymi słowy... grafika powala!

Na niej jednak ulepszenia wcale się nie kończą. Zabrano się także za model uszkodzeń i teraz każda postać ma aż 36 różnych stref, które można "popsuć". I to bardzo realistycznie! Wszystkie rany pojawiają się dokładnie tam, gdzie trafiły pociski, a wyglądają... obrzydliwie. Ale wojna jest przecież obrzydliwa. A strzał ze strzelby w głowę... Nikt zresztą nie ukrywa, że jest to gra tylko dla dorosłych, w dodatku z możliwością wyłączenia wszystkich tych "szczegółów". Bo to nie one mają być główną siłą napędową dwójki. Strefy obrażeń mają bowiem uczynić walkę bardziej realistyczną - wróg trafiony w nogę będzie starał się ją odciążyć, trafiony w brzuch - złapie się zań, a - na przykład - w rękę, upuści broń.

// Wojna nie jest piknikiem, ludzie mają wnętrzności, a trupy nie znikają samoistnie po pięciu sekundach... //

Zadbano o arsenał znajdujący się w posiadaniu Mullinsa. Modele broni są bardzo dokładne, a różne tryby prowadzenia ognia - snajperki i uzi, granatniki i granaty, noże i M60 - wzbogacają zabawę! I jeszcze te odgłosy! Fakt, w studio nieco je podrasowano, ale dzięki temu nie ma najmniejszych wątpliwości, że są to "narzędzia" jak najbardziej śmiertelne - a nie zabawki na kapiszony. Nie wszystkie z nich będzie nam zresztą dane nosić: w SOF III sporo jest również epizodów w rodzaju "boczny strzelec helikoptera" czy "cekaem na ciężarówce".



Sam ustalasz poziom zbliżenia snajperki.

Gra oferuje dziesięć dużych misji, podzielonych na siedemdziesiąt epizodów, a to musi robić wrażenie! Nie można także zapominać o utrudniających życie wrogach: AI przepisano od nowa - i to się czuje: przeciwnicy potrafią kucać, skakać, działać w grupach, szukać osłony czy nawet panikować! To już niemal żywi przeciwnicy!

Jest też tryb multiplayer. I to z botami oraz dodatkowym, losowym generatorem map! Na maksymalnie trzydziestu dwóch graczy, z klasycznym deathmatchem i walką o flagę - słowem: mocny standard w bardzo realistycznym wydaniu. Zresztą generator map można też wykorzystać do przygotowania misji dla pojedynczego gracza - ot, wybiera się teren, rodzaj zadania, losuje posiew i gotowe; po chwili mamy specjalnie dla nas przygotowaną misję!

Dzięki temu wszystkiemu gra niesamowicie wciąga - i to wcale nie dzięki możliwości zmiany wrogów w krwawą bezkształtną masę. A znaczek "dozwolone od lat osiemnastu" nie jest jedynie na pokaz - to się dla młodszych po prostu nie nadaje! Chyba że po wyłączeniu "flaków". Ale choć gra niewiele na tym traci, to tak, jakby patrzeć na świat przez różowe okulary.

Ollo



I tak nie zdążysz wezwać pomocy!

Żołnierz fortuny: John Mullins, w którego wciela się gracz, istnieje naprawdę i był konsultantem w obu częściach SoF. A po spędzeniu dwudziestu lat w armii coś niecoś o operacjach specjalnych wie!



Nigdy nie lubiłem pająków. Teraz mogę się zemścić!!!



Mechaniczne czołgi szalonego naukowca goblina.



Czy my go skądś nie znamy?

ACTION TIPS BONUS

Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz +zool. Staniesz się niepokonany.



Interfejs gry możesz dowolnie konfigurować.

Dungeon Siege

Hack'n'slash w najlepszym wydaniu od lat.

Wszystkie produkty firmy Microsoft Billa Gatesa, szczególnie zaś programy użytkowe, charakteryzują się - przynajmniej w zapowiedziach i instrukcji obsługi - dużą elastycznością, dostosowują się do potrzeb użytkowników i można je konfigurować na wiele sposobów. Niestety firma Microsoft nie potrafi zrobić dobrze nic co najmniej przed trzecią wersją produktu. Dlatego dopiero Windows XP jest systemem, który naprawdę można nazwać udanym, a konsola XBox, pierwsza wyprawa Microsoftu w te rejony komputerowej rozrywki, mimo potężnej akcji reklamowe sprzedaje się tak słabo, że jej cena spadła ostatnio dużo poniżej 1000 zł. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest gra Dungeon Siege - w pełni dopracowany, doszlifowany produkt, zaprogramowany w zgodzie z filozofią Microsoftu. A do tego najlepszy action-RPG ostatnich 5 lat.

// To, co w Dungeon Siege'u zachwyca, to niezwykła elegancja i doskonały styl, w jakim go zaprogramowano, myśląc przede wszystkim o graczu oraz jego potrzebach.//

Dungeon Siege to gra typu hack'n'slash; głównym zadaniem gracza jest więc wycięcie co do nogi, kopyta i racicy wszystkich potworów, jakie pojawiają się w krainach i labiryntach, które przyjdzie mu zwiedzić. Towarzyszy temu fabuła dość ciekawa - zwykły farmer w wyniku zbiegu wypadków ratuje świat przed siłami zła - choć niestroniąca od sztampy gatunku fantasy. Zapewniam jednak, że mimo dość Intensywnego czerpania z klasycznych dzieł takiej literatury, Dungeon Siege zaskoczy nie raz i nie dwa, szczególnie w drugiej połowie gry, kiedy okazuje się, że świat nie jest wcale taki, jak by się mogło na początku wydawać.

Fabuła nie jest tu jednak najważniejsza. To, co w Dungeon Siege'u zachwyca, to niezwykła elegancja i doskonały styl, w jakim go zaprogramowano, myśląc przede wszystkim o graczu i jego potrzebach. System rozwoju postaci jest niezwykle intuicyjny i zgodny ze stylem gry danego gracza - po prostu zwiększają się te umiejętności i współczynniki, których używasz - a jednocześnie na tyle elastyczny, że nawet w połowie możesz zmienić kierunek rozwoju postaci. Ta filozofia - intuicyjność i elastyczność - zauważalna jest w każdym elemencie gry. Chcesz walczyć, klikając przeciwników, w porządku, ale możesz też po prostu patrzeć, jak kierowani przez ciebie bohaterowie samodzielnie pokonują dzikie bestie. Chcesz zbierać pozostawione przez wrogów przedmioty, nie ma sprawy, ale wystarczy, że wciśniesz jeden klawisz i twoja drużyna samodzielnie je zbierze. Chcesz pędzić przed siebie, podążając ściśle śladem liniowej fabuły, żaden problem, ale pamiętaj, że możesz też zejść z głównego szlaku i znaleźć tam kilka ciekawostek.

Mimo że Dungeon Siege dość mocno bazuje na rozwiązaniach znanych z Diablo, Dark Stone i Evil Islands (z tą ostatnią grą można go nawet na pierwszy rzut oka pomylić), wprowadza kilka nowych pomysłów. Najważniejszym i najciekawszym jest na pewno osiołek, którego możesz włączyć do drużyny tak jak każdą inną postać, a jego pakowny grzbiet spowoduje, że nie będziesz już musiał zostawiać za sobą cennych zdobyczy. Dużym zaskoczeniem była też dla mnie opcja multiplayer, na potrzeby której wykreowano zupełnie inny, nowy świat. Możesz w nim grać w kilku różnych trybach przeznaczonych dla wielu graczy, a nawet samotnie, walcząc z hordami przeciwników.

Drobne wady gry - zbyt mała skala mapy oraz występująca od czadu do czasu konieczność przemierzania dużych, przebytych już rejonów - równoważone są zarówno przez sposób zaprogramowania gry, jej niezwykłą grywalność oraz przepyszną oprawę graficzną i dźwiękową. Wystarczy wspomnieć, że ścieżka dźwiękowa stała się ulubioną płytą całej redakcji, a wybierając screeny do recenzji, długo nie mogłem zdecydować się, które 4 z tych ponad 500 cudownych obrazków wybrać. Mówiąc krótko - najwyższa ocena w pełni uzasadniona.

Tymo

ocena

Najlepsza gra w swoim gatunku.

Producent: *GPG*
Dystrybutor: *Microsoft*
Gatunek: *action-RPG*
Wymagania: *PII 333 MHz, 128 MB RAM*
Akcelerator: *8 MB*

Chris Taylor



Na czele Gas Powered Games - firmy, która przygotowała Dungeon Siege dla Microsoftu, stoi Chris Taylor, postać znana w świecie gier komputerowych. Ma na swoim koncie tak świetne gry jak Hardball 2 i Total Anihilation. W chwili obecnej planuje kontynuację Dungeon Siege'a, a w przyszłości autorską grę typu RTS.

Gry Billa: Gry wydawane przez Microsoft zawsze były najbardziej dopracowanymi produktami firmy. Tytuły, takie jak Motocross Madness, Midtown Madness, Links czy Flight Simulator, zbierały wysokie oceny i uznanie graczy. Dungeon Siege kontynuuje tę tradycję.



Zaczyna się wyścig! Po lewej mapka z radarem. Po prawej na górze dane rajdu i aktualna pozycja.



ACTION TIPS BONUS

Kiedy w Survival otoczy cię policja, pacnij palcem w D. Wyłączysz antygrawitację - i pojazd spadnie jak kamień w wodę. Kiedy znikniesz "psom" błyskawicznie włącz antygrawitację.



Na pewno znacie ten efekt. Słońce świeci niemal wprost w oczy.

Beam Breakers

Każdy zasługuje na 60 sekund w powietrzu.

ocena

Szybka, świetnie wyglądająca ścigałka z napowietrznego wozu.

Producent: *Simulis Software*
Dystrybutor: *Fishtank Interactive*
Gatunek: *samochodówka*
Wymagania: *PII 500 MHz, 64 MB RAM*
Akcelerator: *16 MB*

Futurystyczne miasta przyszłości, z kilometrowej wysokości drapaczami i wiszącymi setki metrów nad ziemią autostradami były tłem wielu gier, w tym tak znanych jak POD, Wipeout 2097, 5th Element, Crime Cities. Na pewno jednak żadna nie oddawała do końca klimatu metropolii przyszłości, jaki zobaczyliśmy w filmie "Piąty Element". Tak było aż do teraz, czyli do premiery Beam Breakers z kuźni Simulis Software.

Nowy York roku 2374. Postęp cywilizacyjny zupełnie odmienił oblicze miasta. Antygrawitacja i inne wynalazki doprowadziły do tego, że Big Apple wbiło się w niebo tysiącami iglic, oplecionych setkami pasów ruchu i dróg wiszących w powietrzu. Pięć dzielnic metropolii zostało zdominowanych przez pięć gangów, które zażarcie między sobą walczą. W śmiertelnie niebezpiecznym wyścigu wygra najlepszy. Jego "rodzina" zdobędzie władzę absolutną.

Beam Breakers to proste, ale świetnie wykonane i niesamowicie grywalne wyścigi. Nie znajdziecie tu wielu dodatkowych opcji, poza rozbudowanym panelem ustawień graficznych (dzięki któremu giera wypala oczęta). W BB jest co prawda kilka trybów zabawy, ale generalnie chodzi o to, żeby ostro się ścigać i mieć z tego sporo frajdy (jak w POD lub Wipeout). Co najciekawsze, ten schemat naprawdę działa i gra wciąga aż po uszy.



Na zakrętach może nieźle wynieść, nie mówiąc już o innych uczestnikach "ruchu drogowego". Kraksy są na porządku dziennym.

Ale od początku. Gracz może i powinien na "dzień dobry" odpalić Tutorial. Mamy tu dwie misje (dlaczego tak mało?), w których uczymy się kierować maszyną wyposażoną w napęd antygrawitacyjny. Prowadzenie wózka jest banalne. Superpomysłem jest natomiast wykonanie tła w misjach treningowych w rodzaju... hm... coś jak w filmie "Tron". Po takim ubogim graficznie środowisku kontrast do tętniącego życiem, maksymalnie dopracowanego pod tym względem miasta sprawia powalające wrażenie.

// Wrażenie tętniącej życiem metropolii jest bardzo wiarygodne. Jednocześnie wyścigi dają sporo radości i satysfakcji, a misje w kampanii są równie ciekawe. //

Do wyboru mamy kilka trybów zabawy. Missions to szereg misji w 6 rozdziałach (w sumie daje to 57 misji). Wiele mówią już ich tytuły: Welcome to the Jungle, Hard Day's Night, Rush Hour itd. Zadania są różnorakie. Trzeba np. zastąpić kuzyna w rozwożeniu pizzy. W ograniczonym limitem czasie należy odwiedzić kilkunastu klientów, a potem jeszcze wrócić do bazy (w galimatiasie ulic nie jest łatwo trafić pod właściwy adres, mimo mapki i radaru). W innym zadaniu należy odnaleźć określone osoby, przewieźć towar do sklepu itd. Ograniczenie czasowe to spore wyzwanie, na szczęście gracz może ułatwić sobie zadanie, wybierając niższy stopień trudności (trzy do wyboru).



Najlepszy i najszybszy wózek w grze. Zanim się go dorobisz, będziesz musiał wygrać sporo wyścigów lub sprzedać całą masę pizzy.

Kolejna zabawa, Championship, oznacza wyścigi przez wszystkie pięć dzielnic miasta (30 rajdów). Zabawa jest odlotowa. Trasy są często bardzo skomplikowane. Miasta tętnią życiem. W każdej chwili można uderzyć i strącić inne auto, zabić pieszych na estakadzie, wbić się w szklane elewacje domów. Zdarzyło mi się np., że nie wyhamowałem na zakręcie i wpadłem przez witrynę do sklepu z samochodami (przypomina to nieco Carmageddon).

Survival to przedostatni tryb zabawy single, przewidziany dla zawodowców. W tym zadaniu trzeba przywalić i strącić... wozy policyjne. Stróżowie porządku dysponują silną bronią energetyczną, która może roznieść wóz gangstera, tak więc zadanie nie jest łatwe (warto szukać bonusów w postaci pancerzy i dopalaczy).

W ostatnim trybie zabawy single, Observation Mode, możemy po prostu pozwiedzać miasta. Oczywiście nie zabrakło również Multiplayera. Torów multi jest kilkadziesiąt, a wyścigi z żywym zawodnikiem zawsze dają więcej satysfakcji (korzystamy z LAN-u, Internetu; sześciu graczy).

W Beam Beakers do wyboru zaoferowano tylko sześć wozów. Pierwsza maszyna to pojazd rozwożący pizzę. Jedzie toto raptem 128 km/h, co oznacza, że wygrać możesz tylko na dopalaczu. Z czasem można się jednak dorobić LANX V12. Kolejne modele to YAGOR VM4, KORONOV i wreszcie NOCURA MSI - najszybszy wózek w grze, który pozwala osiągnąć prędkość 209 km/h i charakteryzuje się 120 % dopalaczem (Pizza Car tylko 70 %).

Beam Breakers uderza przede wszystkim rozmachem i komplikacją "świata". Beam Breakers zostawia w tyle wcześniejsze tytuły w rodzaju Crime Cities czy POD. Szkoda jednak, że nie do końca wykorzystano motyw ulepszenia i rozbudowania maszyn. Sprzętu mogłoby być o wiele więcej. Brakowało mi też trochę możliwości rozwalania przeciwników (jak w Wipeout). Być może już następca BB zostanie wzbogacony o takie właśnie możliwości. Na razie zagrajcie jednak w Beam Breakers. Na pewno nie pożałujecie.

Takasha

Pizza w 30 minut: Wiele pizzeri w USA stosuje politykę zgodnie z którą, zamówiona pizza dostarczona po upływie pól godziny jest gratis.





Konwój bez eskorty i płonący pokład twojego okrętu.



Mapa daje dobry wgląd w rozmieszczenie twoje i jednostek przeciwnika.

ACTION TIPS BONUS

Dobrze opanuj klawisze odpowiedzialne za poszczególne sekcje statku. W ogniu walki będziesz musiał często i szybko przemieszczać się z miejsca na miejsce.

Destroyer Command

Nawodne oblicze podwodnej symulacji.

ocena

Gra ma kilka wad, ale zabawa w kotka i myszkę z U-Bootami i tak daje satysfakcję.

Producent: *SSI*
Dystrybutor: *Play-It*
Gatunek: *symulacja*
Wymagania: *PII 500 MHz, 64 MB RAM*
Akcelerator: *16 MB*

Podtytuł tego tekstu dla części czytelników być może tak samo dziwny jak nieustająca popularność Andrzeja Leppera w dużej części polskiego społeczeństwa. Da się to jednak wytłumaczyć dużo prościej. Destroyer Command jest swoistą kontynuacją recenzowanego jakiś czas temu w naszym magazynie (A+, nr 46) symulatora łodzi podwodnej - Silent Hunter II. Destroyer Command bazuje na tym samym silniku, wykorzystuje niemal identyczne obłożenie klawiatury i bardzo zbliżone zasady kierowania okrętem, dlatego też wszyscy znający SH II nie będą mieli kłopotów z przesiadką na niszczyciel. Na szczęcie jednak Destroyer Command ulepszono w stosunku do poprzedniej produkcji panów z SSI.

Silent Hunter II rozczarowywał przede wszystkim grafiką. Ten aspekt gry znacznie w Destroyer Command poprawiono - grafika stoi teraz na przyzwoitym poziomie, choć nadal trudno się nią zachwycać. Ta zmiana wpłynęła jednak zdecydowanie na odbiór gry. O ile bowiem grając w SH II nawet przez chwilę nie czułem się jak rzucony na Ocean Atlantycki niemiecki wilk podmorski, tak Destroyer Command - właśnie dzięki poprawionej oprawie graficznej - sprawia, że bryzę czujemy na twarzy dużo mniej wirtualnie.

// Przy niewielkiej konkurencji DC jest najlepszym symulatorem walki toczonej na powierzchni wody.//

Jak się okazuje, obsługa niszczyciela to także ciekawsze zajęcie niż pływanie łodzią podwodną - jest po prostu więcej do zrobienia. Do naszej dyspozycji oddane zostały trzy rodzaje (różne kalibry) dział, torpedy, bomby głębinowe i urządzenia namierzające, takie jak sonar czy radar. Jeśli dodasz do tego nadawanie i odbieranie komunikatów radiowych oraz nawigowanie okrętem - okaże się, że autorzy gry zrzucili na twoją głowę sporo obowiązków. Trudno co prawda mówić o realizmie gry, w której całą sporą łajbę prowadzi jeden człowiek, ale przyznać trzeba, że Destroyer Command dość wiernie oddaje realia wojny prowadzonej z pokładu niszczyciela. Przynajmniej dla mnie, laika. Warto jednak dodać, że po godzinie spędzonej przed ekranem można opanować podstawy prowadzenia jednostki.

Gra oferuje dość sporo trybów rozrywki. Są one oczywiście dość standardowe - kampania, pojedyncze misje, trening - ale jak sądzę, potencjalni nabywcy gry w tym zakresie nie oczekują żadnych specjalnych udziwnień. Walkę z wrogiem toczyć możemy na trzech frontach, dokładniej zaś na Oceanie Atlantyckim, Spokojnym i Morzu Śródziemnym, a na każdym z nich przeciwnik dysponuje niemałą ilością jednostek tak nawodnych, jak i powietrznych. Szczególnie uciążliwe mogą być te ostatnie, dlatego też warto poćwiczyć umiejętność strącania samolotów z nieba, gdyż w wielu przypadkach jest to kwestia życia i śmierci. Innym ekscytującym elementem gry jest walka z łodziami podwodnymi. Szczególnie na wyższych poziomach trudności namierzenie takiego okrętu przy użyciu sonaru i zamienienie go w okręt-na-zawsze-podwodny wiązką dobrze wycelowanych bomb głębinowych daje poczucie spełnienia i ukontentowania. Grę wzbogaca też możliwość dowodzenia całej flocie niszczycieli, kiedy to pozostałym okrętom wydawać możemy rozkazy, jak np. skrzydłowym w symulatorach lotu.

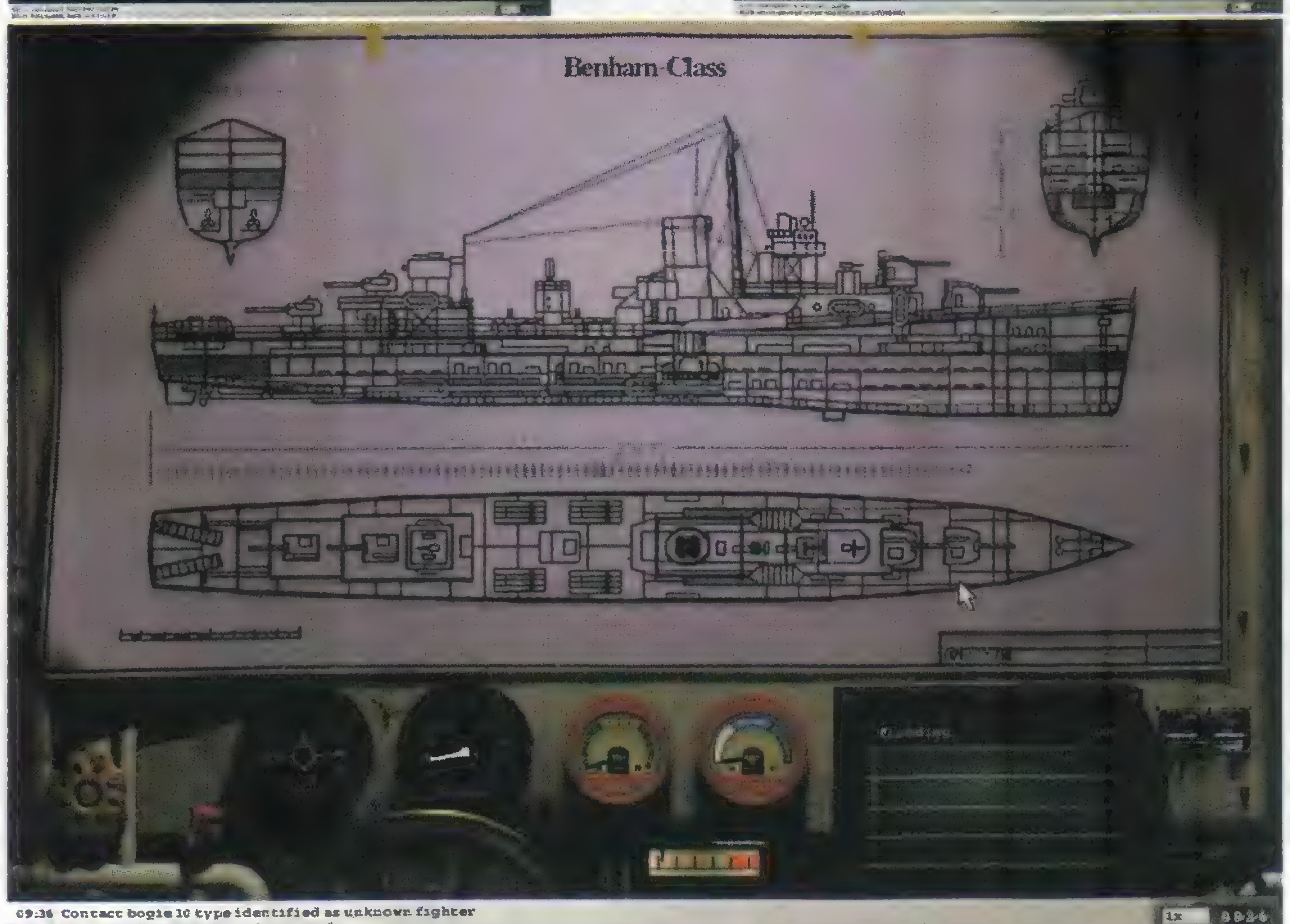
Oczywiście - widać to zresztą w ostatecznej ocenie - Destroyer Command ma także wady, przy czym dwie największe naprawdę zaskakują. Przede wszystkim wiele do życzenia pozostawia sztuczna inteligencja kapitanów okrętów. Kilka razy zdarzyła się sytuacja, w której w moją jednostkę, dryfującą powolutku z wyłączonymi silnikami, uderzył w pełni sprawny okręt z sił sprzymierzonych. To o tyle dziwne, że w walce A.I. sprawdza się całkiem nieźle. Nie wiem także, czemu zrezygnowano z możliwości rozgrywania trybu multiplayer z posiadaczami Silent Huntera II. Opcja ta był zapowiadana i czuje się, że na pewno uczyniłaby przeciętny obecnie tryb multiplayer dużo bardziej atrakcyjnym. Nie zmienia to jednak faktu, że przy niewielkiej konkurencji DC jest najlepszym symulatorem walki toczonej na powierzchni wody. A niedociągnięcia poprawi może patch.

Tymo



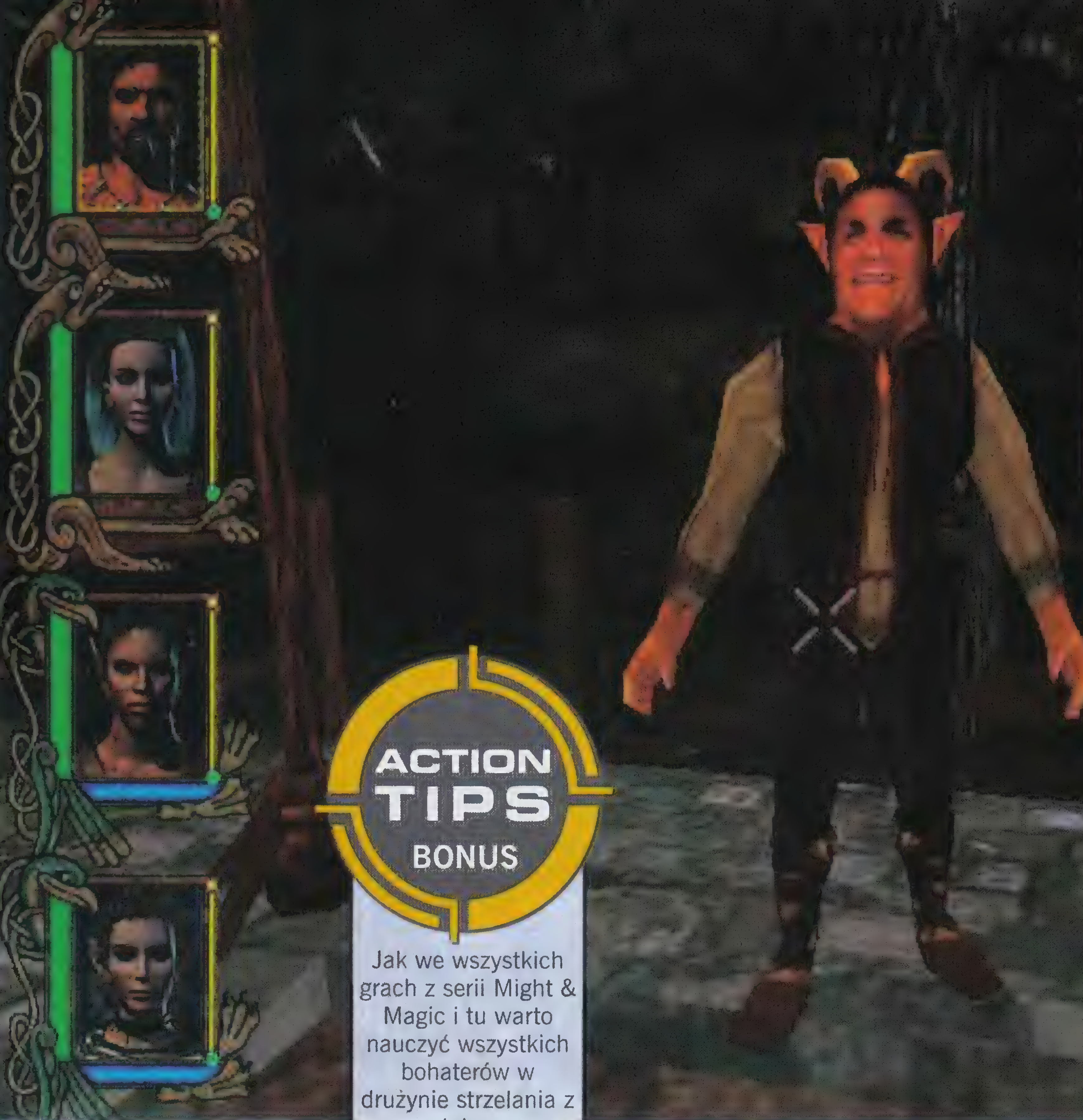


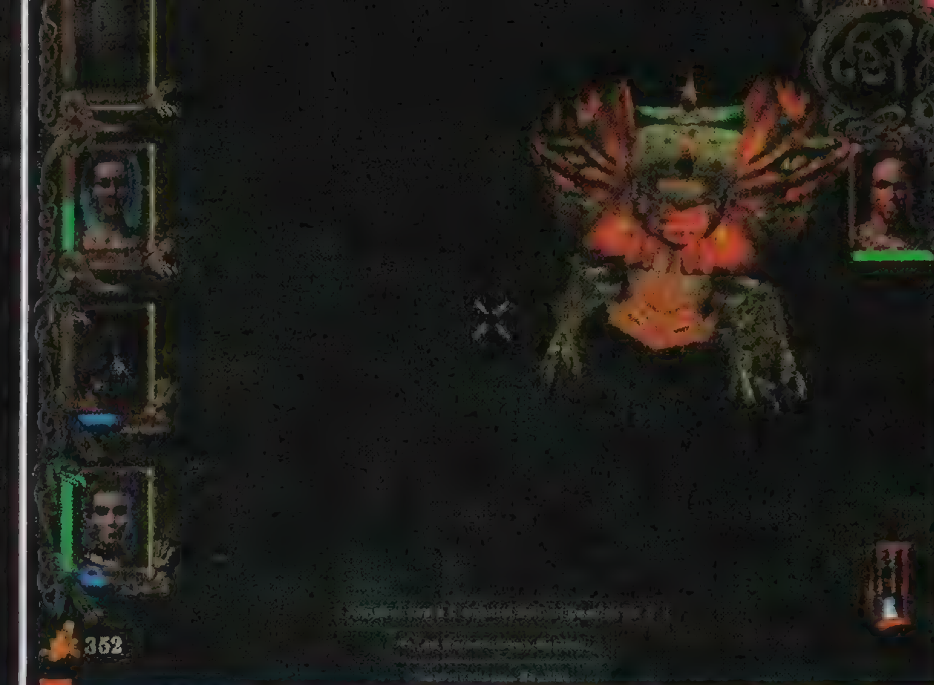
Wygląd przyrządów zmienia się wraz z porami dnia.



Piękna łajba, sami chyba przyznacie.

Pogoda pod niszczycielem: Niszczyciele służące pod naszą banderą w trakcie II wojny światowej miały "meteorologiczne" nazwy. Stąd mieliśmy m.in. Burzę, Pioruna, Orkana i Błyskawicę.

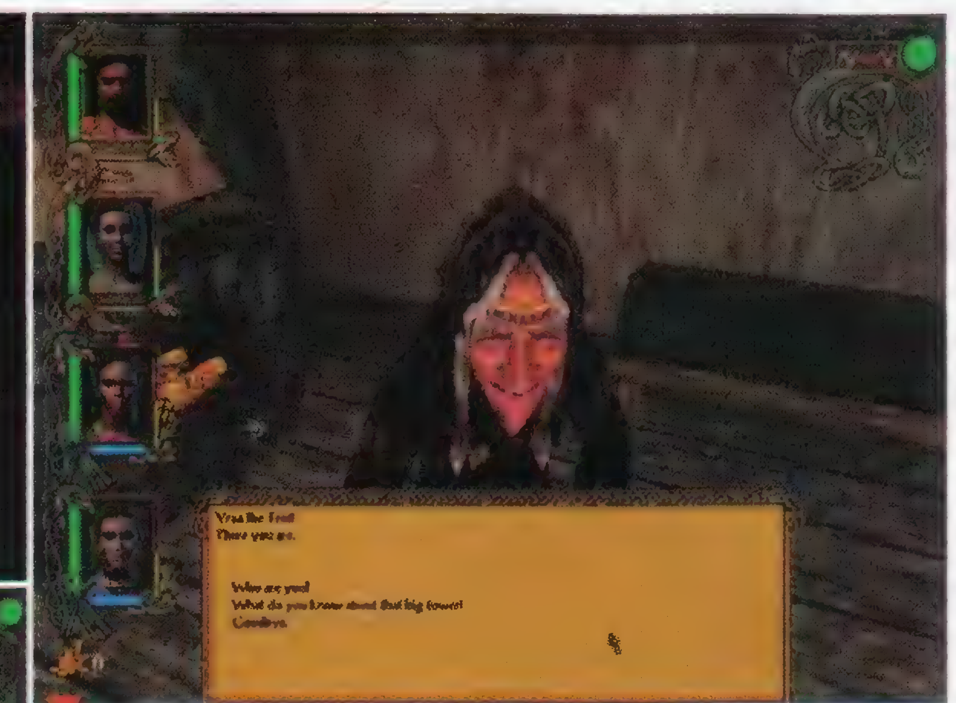




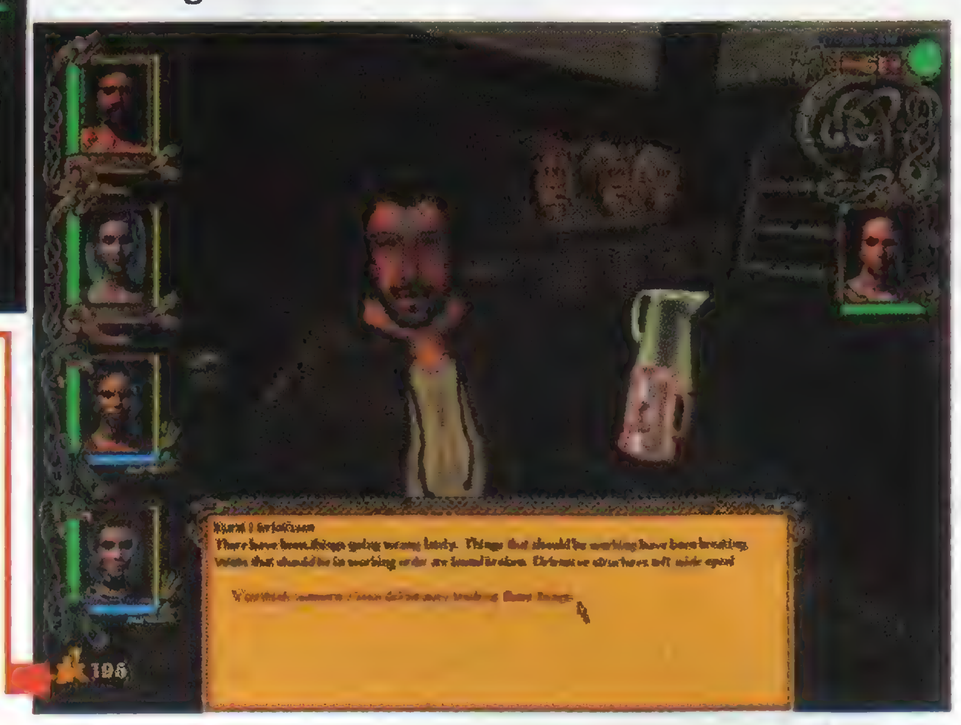
Ta niezidentyfikowana plama na ekranie to jeden z groźniejszych przeciwników z początku gry.



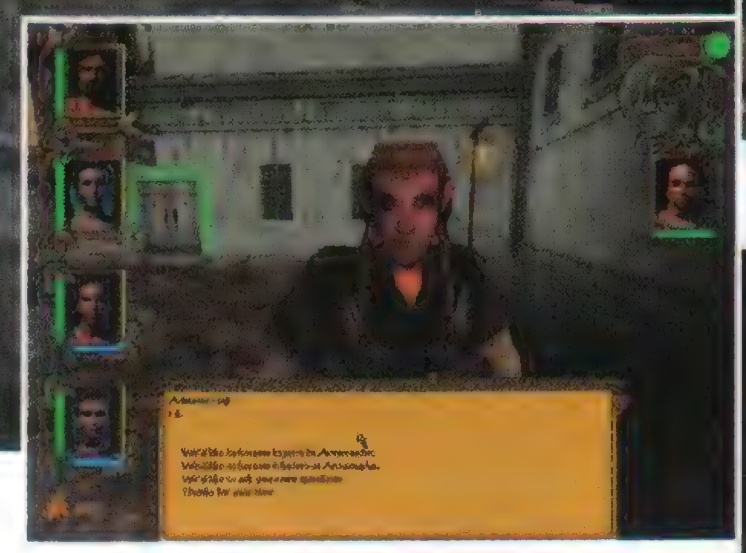
Trójwymiarowa grafika odbiega od obecnych standardów.



W trakcie rozmów możesz wybierać kwestie dialogowe.



Writ Of Fate - gra, w której spotkasz wielu pięknych ludzi...



ACTION TIPS BONUS

Jak we wszystkich grach z serii Might & Magic i tu warto nauczyć wszystkich bohaterów w drużynie strzelania z łuku.

Might & Magic IX: Writ Of Faith

ocena

Przeciętnie wykonana gra RPG z niczego sobie fabułą.

Całkowicie nowy wymiar gier RPG!!! Ehm... Przepraszam, gdzie?

Producent: *3DO*
Dystrybutor: *CD-Projekt*
Gatunek: *RPG*
Wymagania: *PII 400 MHz, 64 MB RAM*
Akcelerator: *16 MB*

// Might & Magic IX zaprogramowano w taki sposób, jakby grę pisano całkowicie od nowa, zapominając o tym, co było wcześniej. //

Podupadająca powoli firma 3DO reklamuje najnowszą część sagi Might & Magic hasłem 'The New Dimension Of RPG Games' - czyli w wolnym tłumaczeniu "nowy wymiar gier RPG". Taka przemyślna gra słów, za którą copywriter otrzymał pewnie kupę szmalu. Nowy wymiar, a więc - z jednej strony - nowe doznania, nowy poziom i głębia rozgrywki, z drugiej zaś - nowy wymiar dosłownie, czyli fakt przeniesienia gry do środowiska w pełni trójwymiarowego. Hasło bez wątpienia ciekawe, a copywriterowi pieniądze na pewno się należały; zastanawiam się tylko, czy ów spec od generowania popytu widział kiedykolwiek grę Might & Magic IX. Jeśli widział, wspiął się na szczyty obłudy.

Serię Might & Magic śledzę od samego początku, od pierwszej części, w którą grałem jeszcze na Amidze. Pamiętam i część drugą, kolejne trzy odcinki sagi, które przegapiłem (trzymałem się Amigi, gdy wszyscy mieli już PC-ty), oraz najnowsze jej wcielenia - te oznaczone numerkami od VI do VIII. Historia serii była dość burzliwa, kolejne części przyjmowane były przez graczy raz z zachwytem, raz z rozczarowaniem, ostatnio jednak było raczej gorzej niż lepiej. Gracze chcieli po prostu czegoś całkowicie nowego, a nie jedynie zmienionej fabuły, ubranej w nieco tylko unowocześnione szaty wiekowego engine'u. Odpowiedzią na te oczekiwania ma być M&M IX, ale szczerze mówiąc - wątpię, by była to odpowiedź, która wielu zadowoli.

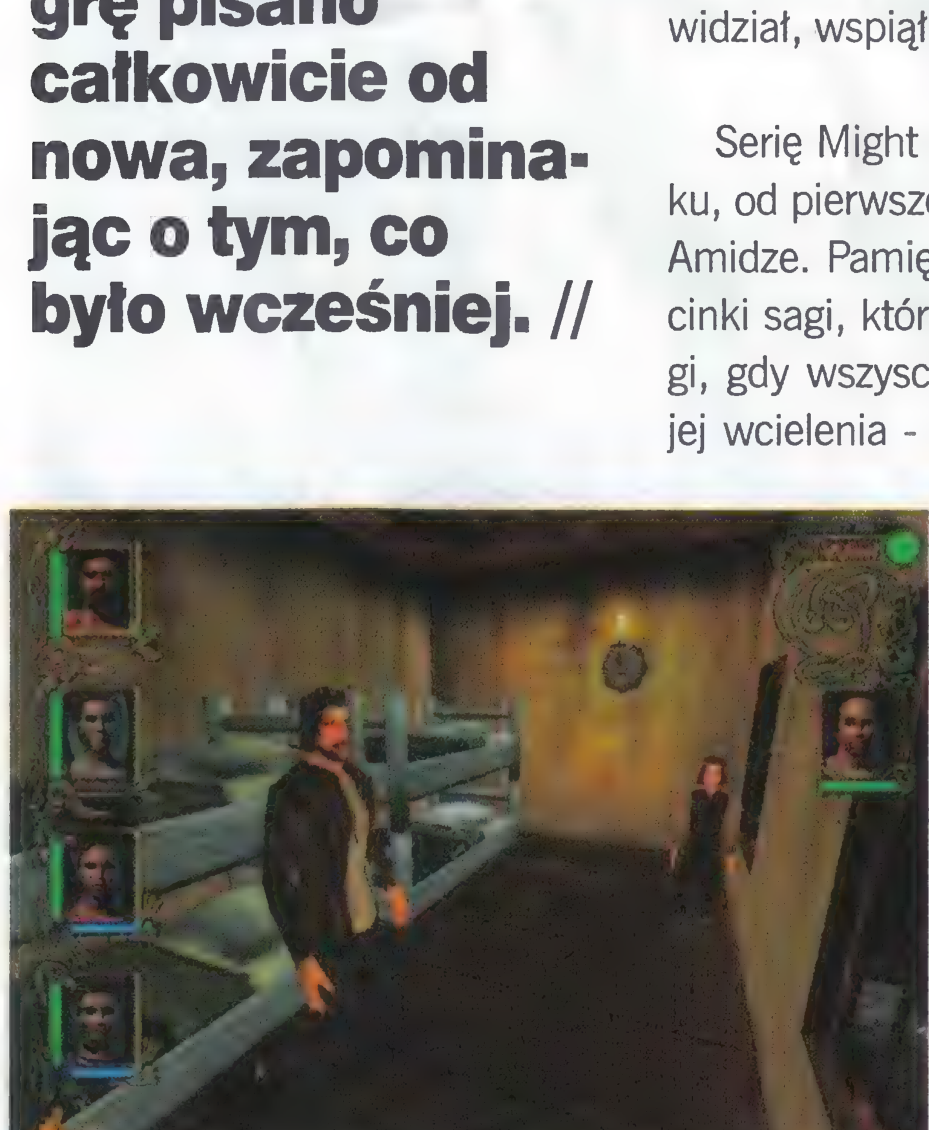
Zresztą powiedzcie sam - czy trójwymiarowe środowisko gry może być uznane za coś odkrywczego i nokautującego konkurencję w 2002 roku? Chyba nie, tym bardziej że trójwymiarowa grafika M&M IX stoi mniej więcej na poziomie sprzed roku, półtorej, a i wtedy robiono już gry wyglądające dużo lepiej. Zaletą tego rozwiązania jest oczywiście to, że gra chodzi płynnie nawet na słabszych komputerach, ale osobiście - wolałbym grę wolniejszą, choć taką, która nie straszy w nocy sennymi koszmarami. Czy graficy z 3DO nie przyglądają się działaniom konkurencji? Czy zainstalowali jakąkolwiek grę w ciągu ostatnich 12 miesięcy? Nawet jeśli - widać, nie ruszyło ich to specjalnie.

W Writ Of Fate dziwią jeszcze inne rzeczy. Automapping - element gry, który w trzech ostatnich częściach Might & Magic był konsekwentnie rozwijany, udoskonalany i w ósemce stał się chyba najbardziej użytecznym narzędziem w tego typu grach RPG, w dziewiątce został napisany od nowa. Oczywiście dużo gorzej - mapa jest mało czytelna, nie można jej skalować, wprowadzać własnych zapisek, nie pojawiają się też żadne notatki automatyczne. Takich krzaczków jest w grze jeszcze więcej - np. ograniczenie swobody gracza w możliwościach wchodzenia do budynków. Są to potknięcia, które irytują, a w prosty sposób można było ich uniknąć, choćby przyglądając się analitycznie poprzednim częściom gry oraz opiniom graczy na ten temat. Tymczasem Might & Magic IX zaprogramowano w taki sposób, jakby grę pisano całkowicie od nowa, zapominając o tym, co było wcześniej. Szkoda zarówno tej pracy, jak i tego, co udało się wypracować w poprzednich częściach. Poważną wadą gry jest również dość długi czas obliczania posunięć przeciwników w trakcie walki. Gdy na ekranie jest kilkunastu, kolejka komputera może zająć nawet dwie minuty. To zdecydowanie za długo.

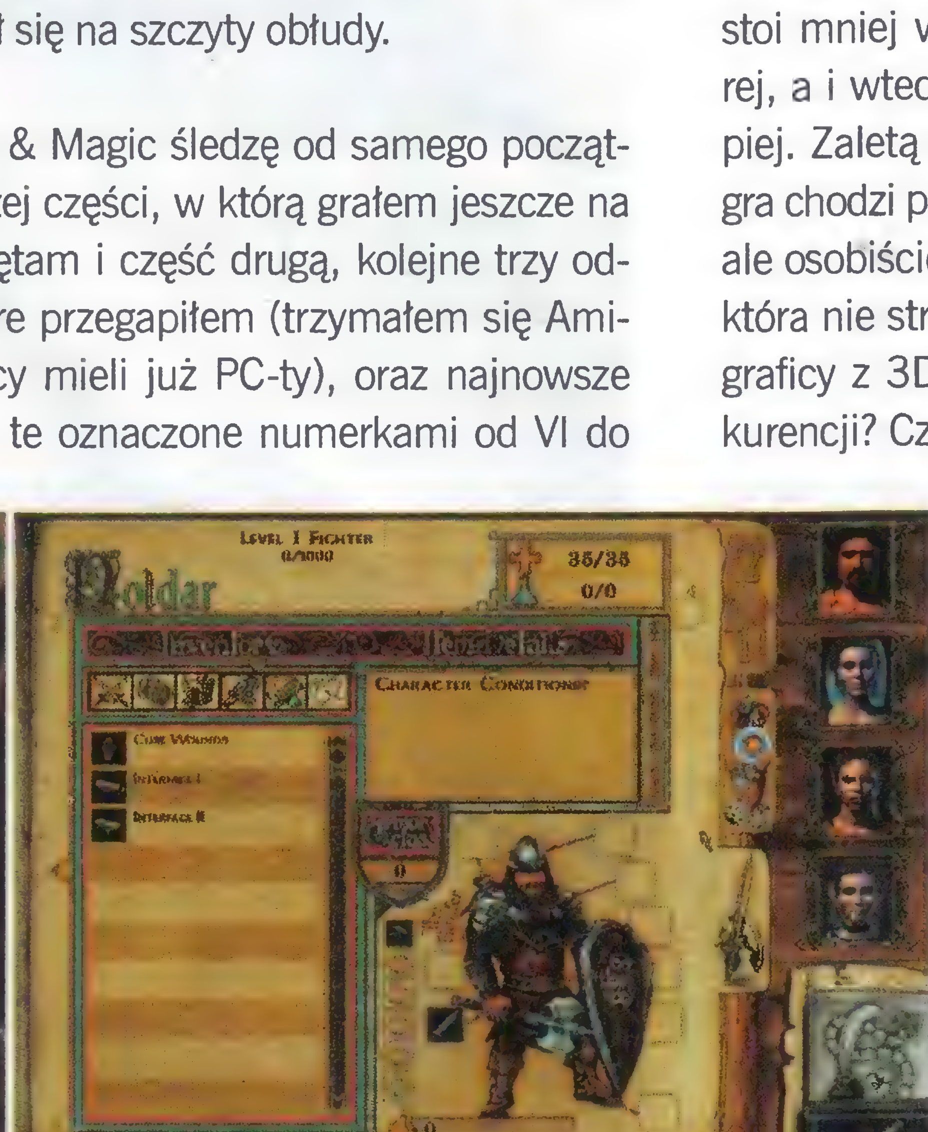
Muszę jednak przyznać, że Writ Of Fate to nie tylko wady. Kilka elementów gry bardzo mi się spodobało - i to one właśnie ratują grę. Rzecz podstawowa to fabuła i wprowadzone tam przygody. Czuć, że autorzy starali się uciec od schematów i banałów, na których bazowały questy trzech ostatnich części. Tutaj zadania stawiane przed drużyną są ciekawsze, często w dowcipny sposób nawiązują do świata rzeczywistego (np. niedosłyszący Ludvig Van, szukający w Beet Hoven utraconego wiekopomnego dzieła). Ciekawszy jest teraz rozwój postaci. Tworząc nowego bohatera wybieramy tylko to, czy będzie on raczej polegał na sprawności fizycznej, czy umysłowej - i dopiero po jakimś czasie nadajemy mu ostateczną profesję. Bardzo ładnie wygląda także dwuwymiarowa część grafiki w grze - plansze z inwentarzem czy czarami są narysowane z niezwykłym smakiem.

Jak taką grę ocenić? To zadanie dość łatwe - patrząc obiektywnie, gra jest co najwyżej przeciętna i powinna ujrzeć światło dzienne najpóźniej w 2000 roku. A to, że planuję ją mimo wszystko ukończyć, to po prostu miłość do gier RPG i sentyment do całej serii.

Tymo

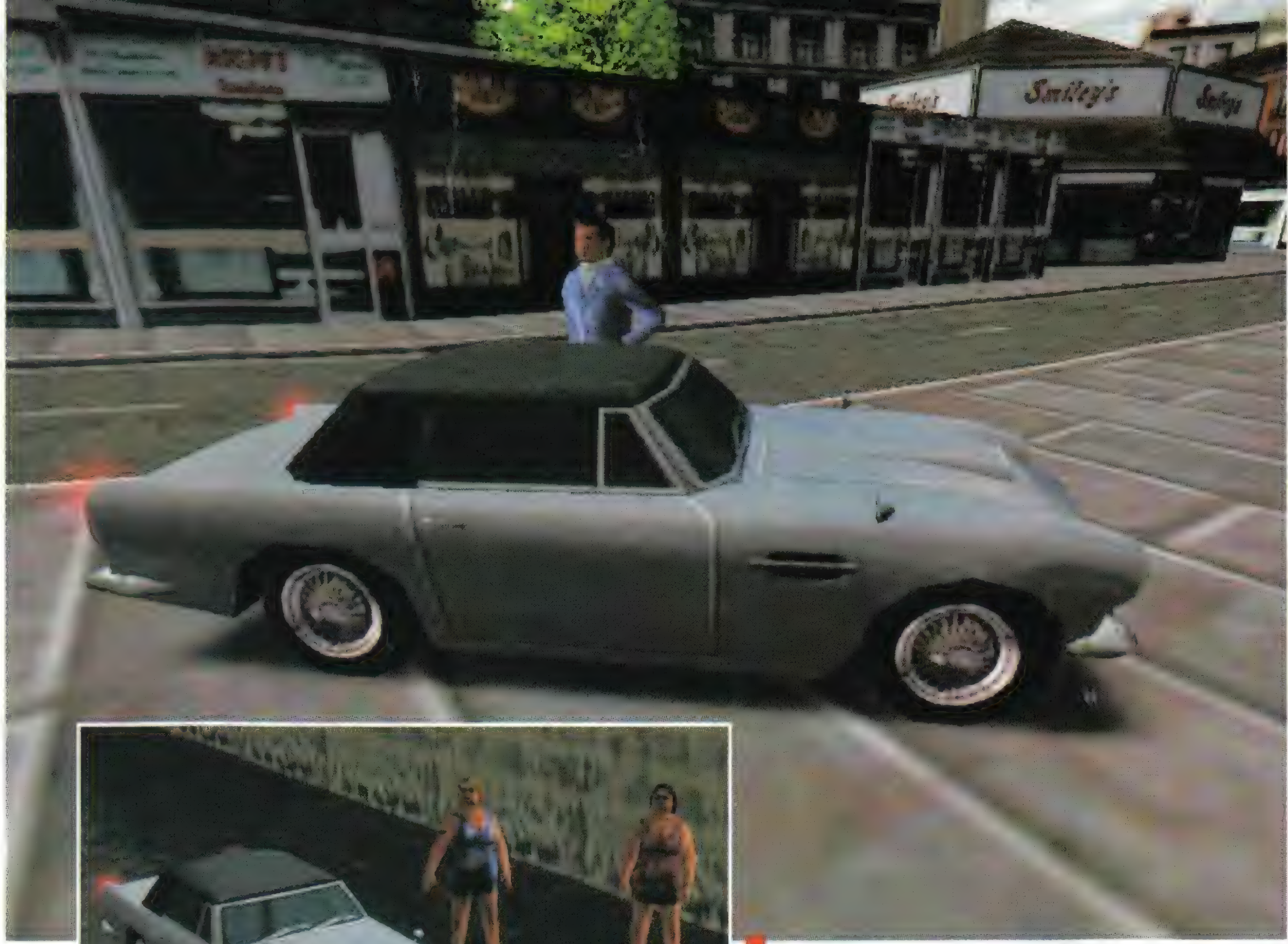


Po raz pierwszy możesz zobaczyć, jak wyglądają budynki wewnątrz. Ale czy na pewno tego chcesz?



Ekrany informacyjne wyglądają teraz bardzo ładnie.

Świat Jona: Wszystkie części - od jedynki (The Secret of the Inner Sanctum) do Writ Of Fate, są dzieckiem Jona Van Caneghema, głównego twórcy i pomysłodawcy sagi.



Ja i moja fura. Chodź do tatusia, maleńka...



Dodatkowe tryby gry stanowią nie lada wyzwanie.



Dziewczyny dla Benny Hilla. Widzicie, jak słodko machają?



Ciasne uliczki Turynu to nie lada problem.

ACTION TIPS BONUS

Kiedy ukończysz grę, będziesz mógł pojeździć lamborghini miurą, także w trybie Free Ride.



Coś chyba poszło nie tak.



Uważaj!!! Za chwilę cię namierzą!



Grafika średnia, ale gazetę przeczytać można.

Italian Job

Włoska robota w angielskich samochodach.

Premiera Italian Job na PC-tach to dla mnie dość duże zaskoczenie. Gra ta pierwotnie powstała na konsolę PlayStation i wydano ją kilka miesięcy temu. Czemu firma SCi zdecydowała się przenieść tę grę na komputery i dlaczego dopiero teraz - tego nie rozumiem. Dobrze jednak, że tak się stało, bowiem Italian Job świetnie trafia w lukę na rynku "piecowych" gier.

Italian Job to gra bazująca na motywach filmu z 1969 roku pod tym samym tytułem, w którym główne role odgrywali Michael Caine, Noel Coward oraz Benny Hill, wcielający się w speca od elektroniki, fetyszystycznie wielbiącego kobiety z potężnym biustem. Główny bohater gry, Charlie, wychodzi z więzienia, ale zamiast skorzystać z szansy, jaką daje mu społeczeństwo, planuje skok swojego życia - przechwycenie przeznaczonego na sfinansowanie budowy nowej fabryki Fiata transportu chińskiego złota. Transport ów ma dotrzeć do Turynu akurat w dniu meczu piłki nożnej między reprezentacjami Włoch i Wielkiej Brytanii. Kompletuje więc grupę pokręconych przestępców, którzy mają pomóc mu zarówno w przeprowadzeniu skoku, jak i w ucieczce. A wszyscy poruszają się samochodami marki Mini Cooper.

Gra bardzo ściśle podąża za fabułą filmu, jest podzielona na dwie części plus mały epilog; zawiera łącznie 16 krótkich misji. W każdej z nich siadasz za kierownicą samochodu i musisz w określonym czasie wykonać wynikające z fabuły zadania misji. Sprowadzają się one najczęściej do tego, by dojechać w określone miejsce (u góry ekranu widzisz strzałkę wskazującą prawidłowy kierunek), unikając policji i włoskiej mafii, czasami zaś musisz śledzić inny samochód lub rozwalić go, spychając z drogi. Ponieważ jednak fabularne tło misji jest dość zróżnicowane, nie czułem wcale, że tak naprawdę w kółko wykonuję te same 3-4 czynności. Jeżdżąc po ulicach Londynu i Turynu najtrudniej będzie unikać policjantów, którzy łatwo się nie poddają. Kiedy jesteś ścigany, na dole ekranu pojawiają się kolejne literki twojej tablicy rejestracyjnej - gdy radiowóz siedzi ci na ogonie dostatecznie długo, numer się kompletuje, a ty jesteś namierzony. Game Over, man!!! Nie musisz natomiast przejmować się ruchem drogowym - z wyjątkiem misji, w której prowadzisz załadowany ładunkami wybuchowymi autobus; gra nawet zachęca do śmigania niewłaściwym pasem ruchu i wjeżdżania na chodniki. Tak jest po prostu szybciej, a limity czasowe są wyśrubowane.

Kiedy ukończysz (niestety pewnie dość szybko), z przyjemnością odkryjesz dodatkowe tryby rozgrywki i kto wie, czy na dłuższą metę nie ciekawsze. Stawiają one przed tobą różne motoryzacyjne wyzwania (jazda na czas w kilku wariantach, hamowanie w określonym miejscu itd.). By im sprostać, musisz być doskonałym kierowcą.

Dużą grywalność i świetny, tworzony przez przerywniki między misjami angielsko-łotrzykowski klimat psują niestety wady gry. Zatem przede wszystkim nie najlepsza jak na dzisiejsze standardy grafika (przeniesiona wprost z PSX-a), brak zobrazowania uszkodzeń oraz niezły, ale daleki od realizmu Drivera, model odwzorowania warunków jazdy. Tak naprawdę poza wspomnianym już Driverem na PC nie znajdziesz innej, podobnej, samochodowo-gangsterskiej gry. Dlatego też, zanim na naszych twardych dyskach zagości wreszcie GTA3, warto wypełnić wolny czas, grając w Italian Job.

Tymo

Firma BMW przygotowała nową wersję Mini.



Maxi-Mini

Choć w grze jeździsz nie tylko nimi - głównymi czterokółkowymi bohaterami Italian Job są kultowe Mini Coopery. Mini były nietypowym samochodem w ofercie firmy Cooper, znanej raczej z bolidów Formuły 1. Jednak to one zdobyły ogólnoświatową popularność dzięki niewielkim kształtom, niezłym osiągom (Mini był z założenia samochodem rajdowym) i wizerunkowi zwariowanego samochodu dla młodych ludzi.

ocena

W sam raz, by dotrwać do GTA3!

Producent: *SCi*
Dystrybutor: *LEM*
Gatunek: *samochodowa*
Wymagania: *PII 400 MHz, 64 MB RAM*
Akcelerator: *16 MB*

Auto-patriotyzm: Występujące w grze i filmie Mini Coopery pomalowane są na kolory czerwony, niebieski i biały - a więc w barwy angielskiej flagi. Ma to podkreślać patriotyzm głównych bohaterów.



Cios pazurami raczej nie uspokoi tego "komara".



Żeby można było chociaż obciąż nóżkę lub rączkę, jak to było w Die by the Sword. Nic z tego!



Długo powstrzymywana złość (bloki) rodzi Furię. Jest to atak, który - dosłownie - odrzuca przeciwnika na kilka metrów (i najczęściej definitywnie z nim kończy).

ACTION TIPS BONUS

Niektórzy rycerze noszą zbroje pokryte runami, które zaczynają świecić. Tych atakuj w tradycyjny sposób - w walce, a nie atakując z mgły.

Blood Omen 2

Kiedy krew zalewa oczy.

ocena
Świetna grafika, średnia gra, dużo krwi.

Producent: *Crystal Dynamics*
Dystrybutor: *IM Group*
Gatunek: *TPP*
Wymagania: *P II 350, 128 MB RAM*
Akcelerator: *16 MB*

W 1995 roku Eidos wydało grę Legacy of Kain: Blood Omen. Następcą tego tytuły był wydany w 1999 roku Legacy of Kain Soul Reaver. Ważne jest to o tyle, że kilka miesięcy temu światło dzienne ujrzała kolejna gra z serii zatytułowana Soul Reaver 2. Właśnie na silniku tej produkcji powstał Blood Omen 2, przez wielu długo oczekiwana kontynuacja Legacy of Kain: Blood Omen.

Niestety! Błędy, jakie nękały Soul Reaver 2, dosłownie skopiowano w Blood Omen 2. Zanim jednak zacznę pastwić się nad grą, dwa słowa na temat story. W SR2 głównym bohaterem był Raziel, który toczył boje ze złym i przewrotnym władcą krainy Nosgoth - Kainem. W BO2 głównym bohaterem jest... Kaine; chorobliwie żądny krwi i władzy wampir. Gracz ma za zadania pomóc wampirowi w walce z zakonem Sarafan i z każdym innym wrogiem, który stanie na drodze krwawego barona.

Blood Omen 2 nie startuje w zawodach na najbardziej inteligentną grę roku. W tym tytule chodzi o wykończanie każdej istoty, która nawinie się Kainowi. Niekiedy jest to okuty pancerzem rycerz, innym razem bogu ducha winny mieszkaniec jednej z wiosek krainy Nosgoth. Kain jest niejako zmuszony do wykańczania i wypijania krwi wrogów. Jeżeli tego nie będzie czynił, przestanie istnieć. O jego pragnieniu informuje nas wskaźnik krwi w rogu ekranu. Jeśli będziemy wystarczająco sprytni i wróg nie utoczy wampirowi jego własnej juchy, można wypić nawet więcej niż Kain aktualnie potrzebuje. Oznacza to wzrost poziomu doświadczenia bohatera.

Raziel może wysysać krew wroga, korzystać z wielu rodzajów broni siecznej, własnych pazurów, zamieniać się w mgłę - i w tej postaci dopadać wrogów. Niestety między kolejnymi posiłkami, które składają się z mieszkańców i obrońców krainy, zajęcia właściwie nie ma - i wieje nudą. Poza tym walka, która jest przecie głównym elementem zabawy, okazuje się aż do bólu schematyczna. Również brak stopniowania trudności, a przede wszystkim zapisu gry w dowolnym momencie zabawy, doprowadza krew gracza do wrzenia.

Blood Omen 2 nie przekonał mnie. Przydługawe, nie do przerwania filmiki między etapami, przeciętny system walki, raczej płytki i mało wciągający scenariusz. Gra wygląda dobrze pod względem graficznym, ale ładne opakowanie to jednak trochę za mało. Generalnie czuję się rozczarowany Blood Omen 2 i obawiam się, że podzielicie moje odczucia.

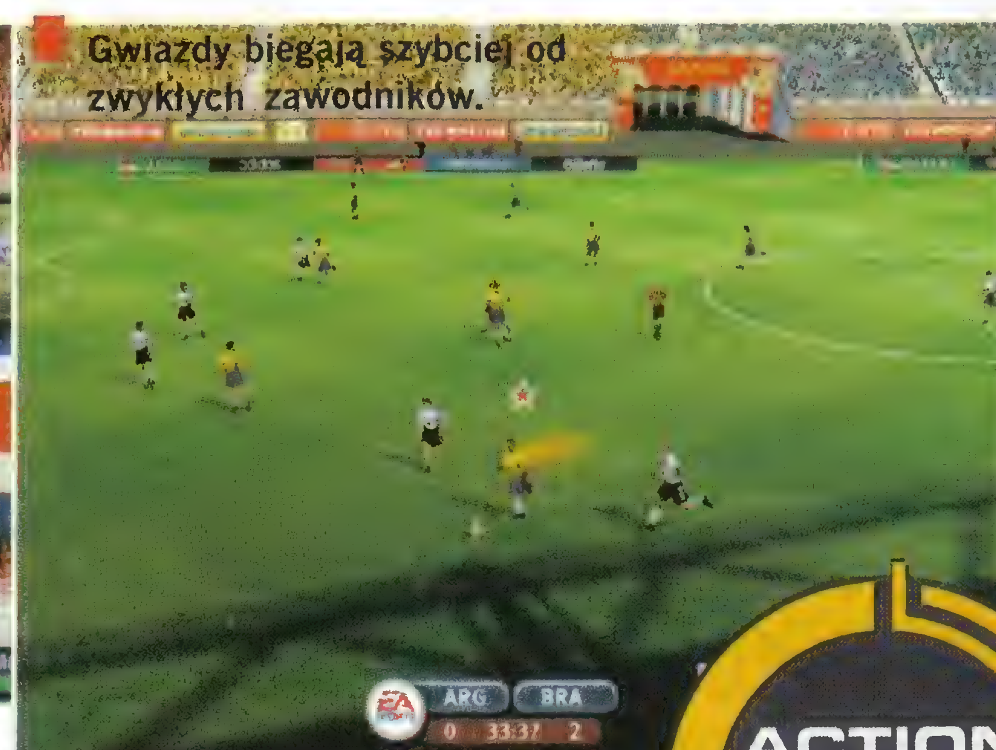
Takasha



Atmosfera Mistrzostw Świata oddana jest doskonale.

Jednym bozia daje talent... a innym urodę.





Gwiazdy biegają szybciej od zwykłych zawodników.



Całe zamieszanie o ten pozłacany puchar.

ACTION TIPS BONUS

Kiedy oddajesz strzał, nie trzymaj przycisku wciśniętego do samego końca (czerwonej kreski). Na pewno przestrzelisz.

FIFA World Cup 2002

Stara gra, wielkie widowisko.

Producent: *EA*
Dystrybutor: *IM Group*
Gatunek: *sportowa*
Wymagania: *PII 233 MHz, 32 MB RAM*
Multiplayer: *4 MB*

ocena
Świetna gra - już po raz drugi.

Zgodnie z nieubłaganymi prawami rynku firma Electronic Arts do cna drenuje wydawane przez siebie tytuły, wykorzystuje posiadane licencje do zbijania kolejnych milionów na bankowym koncie. Nic więc dziwnego, że świetna FIFA 2002 z okazji Mistrzostw Świata w piłce nożnej została podkręcona, nieco przerobiona i opublikowana jako oficjalna gra mistrzostw.

Nowości? Niewiele. Większość z nich to umieszczenie w grze stadionów, które przyjdzie nam oglądać w Polsacie, oraz składów drużyn, jakie wybiegną na murawę. Przyznać trzeba, że atmosferę Mistrzostw i spotkań rozgrywanych w ich ramach oddano znakomicie. Wbiegający na trawę zawodnicy witani są hukiem owacji i krzyków kibiców, z nieba sypią się kolorowe karteczki i wstęgi, a stojący prosto podczas odgrywania podniosłych hymnów piłkarze sprawiają wrażenie starożytnych rycerzy, wykutych dłutem zwinnego rzeźbiarza. Oprawa gry robi największe wrażenie - i to ona właśnie sprawia, że wydając pieniądze na FIFA World Cup, nie poczujecie się zrobieni w konia.

Jeśli jednak masz już FIFA 2002, a nie jesteś tak wielkim fanem piłki nożnej, nie znajdziesz raczej w World Cup nic nowego. Gra się nadal świetnie, po raz kolejny poczułem, że FIFA 2002 to duży krok w stosunku do poprzednich części gry, ale to przecież jest zasługą znanego już engine'u. Popularna w grach konsolowych sztuczka, polegająca na odkrywaniu niektórych elementów gry (historyczne składy drużyn, nowe tryby) wraz z odnoszonymi w grze sukcesami, nie dają aż takiej satysfakcji, jak można by się spodziewać, głównie dlatego, że owe "nagrody" są mało atrakcyjne.

Jak więc ocenić taką grę? FIFA World Cup 2002 jest przecież bardzo dobra, tyle tylko, że bezwstydnie wykorzystuje to, co widzieliśmy już w FIFA 2002. Może więc "czwórka" - z nadzieją, na sukcesy naszej drużyny na boiskach Korei i Japonii.

Marek Będziak

Polskie mistrzostwa: Historia polskiej reprezentacji w Mistrzostwach Świata w piłce nożnej była burzliwa, a ostatnio mało wesoła. Najlepiej poszło naszej drużynie w 1982 roku, kiedy zajęliśmy trzecie miejsce.


NINTENDO GAMECUBE
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02
Luigi's Mansion
Bardzo Cię wystraszy.
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com



W trakcie gry możesz też wejść do niektórych budowli.





Wiedźma przeniesie cię do kolejnego etapu, jeśli zaprowadzisz do zagrody odpowiednią liczbę stworków.



Ucieczka przed Grompami w górskich poziomach jest podwójnie ekscytująca.

Bleepsy podążają za brzmieniem twojej magicznej fujarki.... niestety wprowadziłeś je prosto w paszczę Grompa.



Herdy Gerdy

Odpowiedni kawaler dla Sierotki Marysi.

ocena

Zaskakująco dobra gra o małym pasterzu. Dla każdego Piotrusia Pana.

Producent: *Core Design*
Dystrybutor: *IM Group*
Gatunek: *logiczno-przygodowa*
Platforma: *PS2*
Multiplayer: *brak*



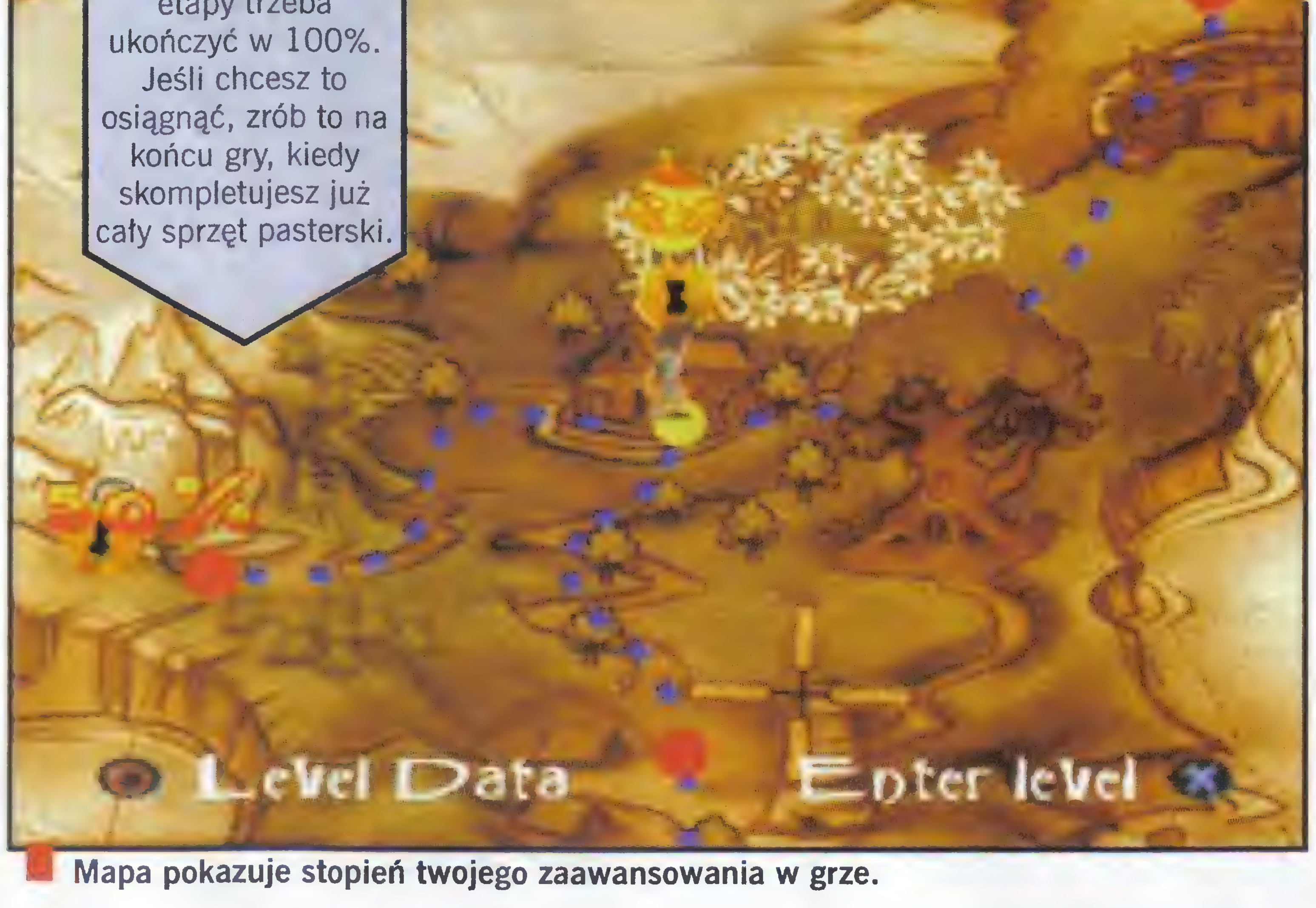
U sympatycznego kreta możesz nagrać stan gry na danym poziomie.

Gry wydawane na PlayStation 2 niemal programowo odbiegają od schematów, łamią je bez pardonu, dając graczom możliwość przeżycia przed ekranem telewizora całkowicie nowych doświadczeń. Twórcy tytułów z innych platform prześcigają się w kolejnych klonach RTS-ów, FPP-ków czy innych Tomb Riderów, programiści pracujący przy PS2 bardzo często zaskakują graczy nowatorskimi, świeżymi pomysłami. Tak jak w przypadku Herdy Gerdy - nowej gry z Core Designa, w której - uwaga, uwaga - nie pojawia się Lara Croft. I co wy na to?

Herdy Gerdy najłatwiej opisać jako interaktywną bajkę. Oprawa muzyczna nasuwa na myśl największe i najlepsze produkcje Disneya - styl rysowania postaci kojarzył mi się natomiast mocno z Donem Bluthem, twórcą m.in. "Wszystkie psy idą do nieba". A fabuła? Posłuchajcie sami.... Gerdy jest synem pasterza, który - tak jak wszyscy pasterze w krainie - ma wziąć udział w wielkim pasterskim pojedynku. Niestety papa pasterz w dniu turnieju zapada w głęboki sen, co jest efektem działania czaru rzuconego nań przez Sadorfa. Ten marzy oczywiście o zwycięstwie w turnieju, chce bowiem wykorzystać jego główną nagrodę do mrocznych spraw. Tylko jedna osoba może go powstrzymać - jest nią oczywiście Gerdy, nieoszlifowany diament pasterskiego fachu.

ACTION TIPS BONUS

Na początku nie przejmuj się tym że etapy trzeba ukończyć w 100%. Jeśli chcesz to osiągnąć, zrób to na końcu gry, kiedy skompletujesz już cały sprzęt pasterski.



Mapa pokazuje stopień twojego zaawansowania w grze.

Struktura gry jest połączeniem przygodówki i gry logicznej. Co prawda najważniejszą rzeczą, jaką musisz wykonać na każdym z poziomów, jest doprowadzenie do odpowiednich zagród wyznaczonej liczby zwierzątek, ale równie często, by otworzyć drogę do nowej lokacji, będziesz musiał porozmawiać z napotkanymi osobami lub wykonać dla nich jakieś proste zadania. Niektóre fragmenty planszy są zablokowane w taki sposób (np. kamiennym blokiem), że możesz je odblokować dopiero przedmiotem zdobytym w dalszej części gry (w przypadku głazu magicznymi rękawicami siły). W efekcie - jeśli chcesz ukończyć planszę w 100% - czyli doprowadzić wszystkie zwierzątka do obejścia i zebrać wszystkie dzwoneczki - musisz wracać się do miejsc, które już zwiedziłeś.

// Wydawać by się mogło, że gra o pasterzu to chybiona idea. Kiedy zagrasz w Herdy'ego, przekonasz się, że to jednak świetny pomysł. //

Jak już wiesz, istota gry sprowadza się do tego, by zagonić bajkowe stworki do odpowiednich zagród. W ekosystemie występuje kilka różnych gatunków zwierzątek - każde z nich wymaga innego podejścia, każde też w inny sposób reaguje na pozostałe gatunki i na działania Gerdy'ego. Na szczycie łańcucha pokarmowego są Grompy - wielkie, różowe (?) bestie, połykające jednym chrupnięciem szczęki wszystko, z wyjątkiem toksycznych Blurpów. Najczęściej spotykane stworki to Doopsy i Bleepsy - pierwsze fruwają, ale spadek z wysokości zabija je, drugie zaś nie pływają, ale ich ogonki pozwalają im bezpiecznie szybować w najgłębsze przepaście. Inwentarz dopełniają Honksy i małe Honklingi - czyli kaczki i kaczuszki - oraz Grimpsy, paskudne, czarne złośliwce, szkodliwe zarówno dla Doopsów, jak i dla Gerdy'ego. Każdy gatunek wymaga innego podejścia, zastosowania odmiennych technik pasterskich, zawsze jednak najważniejsze są refleks i zręczne palce.

Zagadki logiczne i zręcznościowe wyzwania, których pełno na każdym poziomie, zapewniają godziwą rozrywkę na długie godziny, tym bardziej że grywalność jest naprawdę duża. Grafika zniewala bajkowym klimatem i drobnymi smaczkami, takimi jak latające motylki czy poruszane wiatrem drzewa, dzięki czemu oko nie męczy się wpatrywaniem w kineskop. Przy tym wszystkim naprawdę łatwo zapomnieć o wadach - nie najlepszej pracy kamery, długim czasie wczytywania się etapów, momentów, w których nie do końca wiadomo, gdzie iść i co zrobić. Wady te sprawiają co prawda, że muszę niestety obniżyć ocenę, ale bynajmniej nie udało im się odciągnąć mnie od telewizora. Jeszcze tylko tydzień grania i pewnie pokonam Sadorfa, a Doopsy, Bleepsy i Honksy trafią bezpiecznie do zagród. A potem poproszę o rękę Sierotkę Marysię. Też zna się na pasterce.

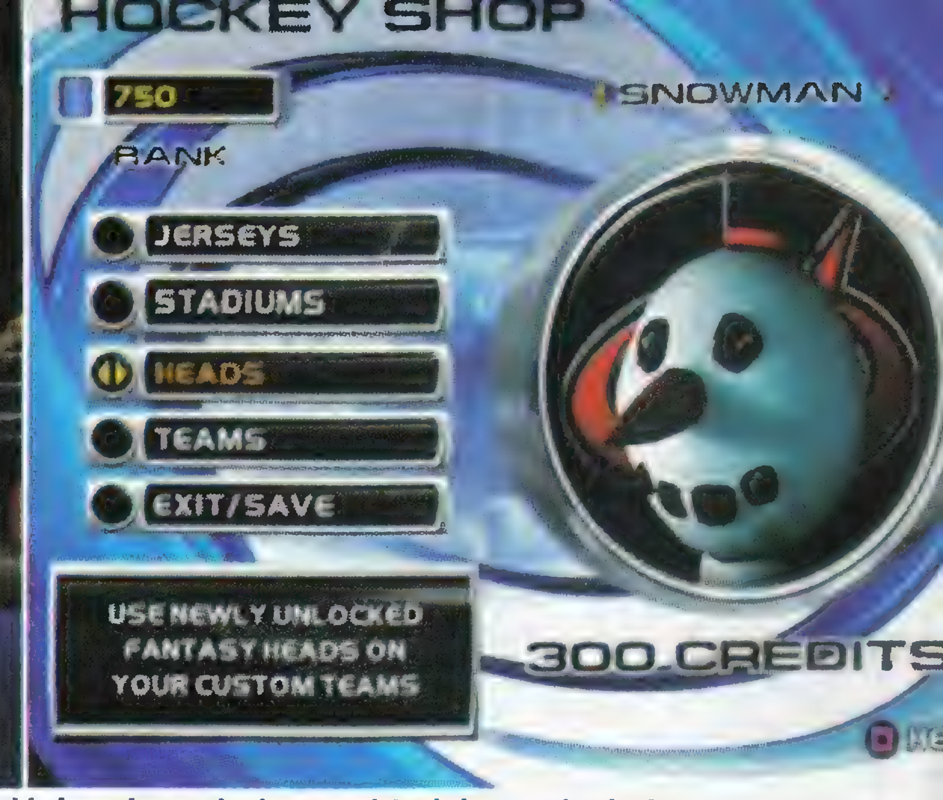
Jah Jah

Wirtualny pasterz: Kilka lat temu na konsole i PC wydano logiczną grę Sheep, wciągającą, ale mniej skomplikowaną niż Herdy Gerdy. Możecie ją znaleźć w pełnej wersji PC w magazynie CD-Action.



Twój zawodnik strzelił gola! Co mu strzeliło do głowy?





W NHL Hitz 2002 hokeiści z głową bałwana i boisko w dyskotece nie dziwią nikogo.

NHL Hitz 2002

Bałwany kontra Piraci. To nie bal maskowy, to NHL.

Firma Midway to przede wszystkim potentat gier automatowych. A jak ktoś chodzi na automaty, to nie po to, by zagrać w realistyczną symulację. Bywalcy salonów arcade chcą odjazdowej grafiki, szalonej i nieprzewidywalnejakcji. Midway daje im to w nadmiarze. Tyle że starcza jeszcze dla konsolowców.

NHL Hitz 2002 to najnowsza odsłona hokeja, przygotowanego przez ten sam zespół, który jakiś czas temu powalił graczy fenomenalną koszykówką NBA Jam. Jeśli pamiętasz tamten tytuł, wiesz, czego spodziewać się po NHL Hitz. Nie pamiętasz? Przypominam - uproszczone zasady, dynamiczne zagrywki i tony odjechanych pomysłów. NHL Hitz przypomina oczywiście prawdziwy hokej, ale znacznie modyfikuje reguły tego sportu. Zacznijmy od tego, że drużyna składa się tylko z trzech zawodników (i bramkarza), a nie z pięciu. Zasada fair play w Hitz 2002 nie istnieje zupełnie - to gra, w której jedynym sposobem na wygranie meczu jest nokautowanie przeciwników i olewanie czystej gry. Sędziego oczywiście nie ma, a wszystkie spory rozwiązywane są ulubioną metodą Oliwy - pięścią w brzuch i kopniakiem w twarz.

ACTION TIPS BONUS

Kiedy nie korzystasz z przyspieszenia, puść klawisz Turbo. Za chwilę może ci się przydać.

W grze nie brakuje też elementów całkowicie fantastycznych. Kiedy odnosisz sukcesy - zdobywasz kredyty, które możesz wydać na atrakcje. Są to np. boisko w cyrku czy na pirackim statku albo zawodnicy z głowami bałwana. Jeśli dobrze grasz, twoi zawodnicy zaczynają płonąć, a to zwiększa ich celność i szybkość. Wszystkie te efekty są porządnie animowane, choć niestety oprawy graficzna i dźwiękowa Hitz odbiegają nieco od perfekcyjnej pod tym względem serii NHL firmy EA Sports.

Hokej Midwaya to świetna gra. Co prawda, mało realistyczna i niestety niezbyt zgodna z duchem sportowej rywalizacji, ale za to oferująca dynamiczną, zwariowaną zabawę na poziomie znanym z automatów. A teraz czas na mały mecz - Bałwany kontra Piraci!

Jah Jah

ocena
Nietypowy hokej, zapewniający mocne wrażenia.

Producent: *Midway*
Dystrybutor: *Manta*
Gatunek: *sportowa*
Platforma: *PS2*
Multiplayer: *tak (2 osoby)*



Dzisiejsza młodzież nie szanuje tradycji i zabytków.



Ciężarówka z bronią nieraz ratuje życie...





W robieniu zadymy jestem najlepszy.

Miłych lotów! Tyle samo lądowań, ile startów!

Spy Hunter

Nowa odsłona klasyka sprzed lat.

Niedawno zastanawiałem się, jak to się dzieje, że w obecnej sytuacji na rynku, kiedy to developerzy myślą przede wszystkim o tym, kontynuację jakiej gry wydać, a nie o tym, co nowego wymyślić, tak rzadko trafiają się przeróbki klasycznych gierek z ośmiobitowych systemów. A przecież zarówno starsi, jak i młodsi gracze na pewno doceniliby takie gry. Tak, jak docenią pewnie Spy Huntera.

Chociaż Spy Hunter miał światową premierę już kilka miesięcy temu, do Polski trafia dopiero teraz - w wyniku umowy podpisanej przez Mantę z amerykańską firmą Midway. To właśnie ta firma stworzyła oryginalny Spy Hunter (ja zagrywałem się nim na C-64, ale była też wersja automatowa), ona też przygotowała wersję gry zgodną z dzisiejszymi standardami. W grze siadasz za sterami maszyny, która łączy funkcjonalność sportowego samochodu, motorówki i odrzutowego samolotu - i z tą maszyną stajesz naprzeciw organizacji NOSTRA, która w swoim diabolicznym planie umieściła, jako jedną z pozycji, całkowitą zagładę ludzkości.

Gra podzielona jest na 14 etapów, obejmujących trasy w różnych zakątkach naszego globu - od Wenecji po Kolumbię. Na każdym z nich musisz wykonać zadanie główne (m.in. zniszczenie wyznaczonych obiektów, oznaczenie wskazanych pojazdów trackerami), osiągnąć kilka celów dodatkowych, a wszystko to w określonym limicie czasu. Do tego walcząc ze zmotoryzowanymi sługusami NOSTRY, którzy nie oszczędzają amunicji i lakieru własnych wehikułów. Poziom trudności rośnie szybko, więc nawet mimo niewielkiej liczby misji ukończenie gry zajmie wam sporo czasu.

ACTION TIPS BONUS

Chcesz zobaczyć, jak Spy Hunter wyglądał w oryginale? Zacznij grę jak OGSPY.

Spy Hunter jest szybki, ładny i dynamicznie udźwiękowiony, zatem przy jego dużej grywalności niewiele można mu zarzucić. Nie wiem tylko, dlaczego musisz skończyć grę w trybie solo, by móc uruchomić grę dla dwóch graczy. Ale to szczegół.

Func

ocena
Nowe wcielenie klasycznej gry. Trudna i miodna jak oryginał.

Producent: *Midway*
Dystrybutor: *Manta*
Gatunek: *automatowy*
Platforma: *PS2*
Multiplayer: *tak (2 osoby)*

Klasyka on-line: W oryginalnego Spy-Huntera i inne klasyczne gry firmy Midway zagrasz na stronie www.midway.com.



Luigi i szalony profesorek.



Pokonanie tego ducha wymaga odrobiny główkowania i refleksu.



Wygląda jak Kirby... A może mi się wydaje?

ACTION TIPS BONUS

Kiedy ukończysz grę i nagrasz jej stan, po kolejnym uruchomieniu będziesz mógł wybrać nowy, nieco odmienny od podstawowego tryb gry.

Luigi's Mansion

Pięć minut sławy mniej popularnego z braci Mario.

ocena

Straszny dwór z przymrużeniem oka.

Producent: *Nintendo*
Dystrybutor: *Lukas Toys*
Gatunek: *action-adventure*
Platforma: *GameCube*
Multiplayer: *nie*

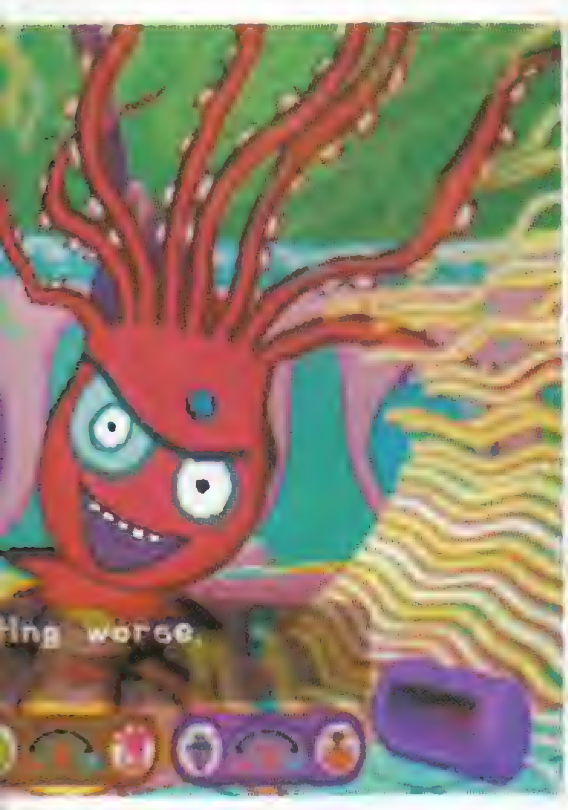
GameCube wkracza na nasz rynek, na razie jednak możemy zagrać tylko w te gry, którymi Amerykanie i Japończycy zdążyli się już znudzić. Jedną z nich jest Luigi's Mansion - jeden ze ścisłych tytułów startowych konsoli i to zdaje się ten najczęściej kupowany w pierwszych tygodniach jej sprzedaży. Nic dziwnego - Luigi's Mansion nie jest może grą wybitną, ale perfekcyjna oprawa graficzno-muzyczna oraz specyficzny, pozytywny klimat sprawiają, że w chwili obecnej to jedna z najlepszych gier na sześcian Nintendo.

Historyjka przedstawiona w Luigi's Mansion jest prosta i stanowi jedynie pretekst dla całej zabawy. Luigi trafia do tajemniczego opuszczonego zamku, szukając brata. Na miejscu spotyka szalonego i ekscentrycznego profesora, który opowiada mu historię zamku i zdradza jego tajemnicę - dworek jest nawiedzony przez duchy. Luigi, wyposażony w sprzęt do walki z istotami innego świata, wyrusza na poszukiwania brata zagubionego gdzieś w labiryntach korytarzy zamku.

Walcząc z duchami, Luigi ma do dyspozycji dwie bronie - latarkę i ducho-odkurzacz (w dalszej części gry rozbudowywany o nowe części). Tą pierwszą paraliżuje spektralne istoty, świecąc na nie z zaskoczenia; tę drugą wykorzystuje chwilę później, by oszołomionego ducha wciągnąć do komory maszyny. Sprawa nie jest jednak taka prosta, gdyż po śmierci duchy walczą o życie z determinacją i ze wszystkich sił starają się wyrwać Luigi'emu. Jedyny sposób, by je pokonać, to umiejętne kierowanie strumieniem powietrza wciąganym przez odkurzacz tak, by duchy zawsze znajdowały się w jego centrum. Jeszcze trudniej jest z bossami - duchami, do pokonania których potrzebna jest nie tylko zręczność, ale także odrobina główkowania (np. pojawiają się tylko wtedy, gdy odkurzaczem wciągniemy firankę).

Gra urzeka genialną, dowcipną grafiką i równie pełnym humoru dźwiękiem. Od chwili, w której Luigi po raz pierwszy zanuci temat przewodni gry albo zawoła drżącym głosem brata, pokochasz tę grę. I nawet kiedy ją skończysz, będziesz chciał wrócić po jeszcze.

Tymo





Pojawia się też Pan Cebula - mistrz karate!



Ta Mrówka Guru to najciekawsza postać w Parappa 2.



Starzy znajomi? Fani gatunku wiedzą, kto to jest...

ACTION TIPS BONUS

Kiedy ukończysz grę, prawą gałką możesz zmieniać kolor czapeczki Parappy. W grze dostępne są trzy czapeczki, które zdobywasz kończąc grę w tej poprzedniego koloru.

Producent: *SCEE*
Dystrybutor: *Sony Polska*
Gatunek: *muzyczna*
Platforma: *PS2*
Multiplayer: *tak (2 osoby)*

Parappa The Rapper 2

Hip hopowy pies i dziewczyna-słonecznik.. Czy to jest gangsta?

ocena

Zwariowana gra dla zwariowanych graczy.

Japończycy mają w głowach nieźle pomieszane. To jedyny kraj, w którym powstają gry o gadających komarach, szalonych dyrygentach, nieudanych randkach i rapujących psach. I za to właśnie je kocham.

Parappa The Rapper, wydany na PSX pierwowzór recenzowanego tytułu to kolejny przykład dziwaczności - a jednocześnie przejaw geniuszu - gier tworzonych w Kraju Kwitnącej Wiśni. W kolejnych etapach Parappa, główny bohater tej pieskiej przygody, wysłuchuje rapowanych kawałków, potem zaś stara się je jak najlepiej powtórzyć, wprowadzając własne elementy. Choć gra sprowadza się praktycznie do rytmicznego powtarzania sekwencji przycisków, przypisanych kolejnym słowom rymowanki, niesamowicie wciąga.

Druga część nie wnosi do mechaniki gry nic specjalnego. Nadal mamy do zarapowania kilka coraz trudniejszych piosenek, nadal - poza odtwarzaniem sekwencji - do rymów możemy wprowadzać własne rozwiązania rytmiczne oraz powtórzenia. Nowy element gry - wskaźniki u dołu ekranu prezentujące cechy charakterystyczne stylu gracza, nie wzbogaca jej zbytnio. Dużo większą nowinką jest tryb gry dla dwóch graczy, który zapewnia mnóstwo zabawy - trudno tylko do końca zrozumieć zasady, na jakich bazuje. Pojawiły się też bonusowe gierki, w których uderzasz w płyty wykładane na podstawkach przez pomocników Pana Cebuli, ale to też mała innowacja.

Czy jednak jest sens poprawiać to, co nie jest zepsute? Moim zdaniem - nie, i mimo niewielu wprowadzonych zmian Parappa The Rapper 2 sprawił mi radość równie wielką jak oryginał na PSX. Jednak ostrzegam - to gra dla koneserów. Jeśli nie czujesz tego klimatu, na pewno nie spodoba ci się.

Tymo

Parappa jak żywy: Na stronie www.parappa-the-rapper.com możecie zobaczyć, jak naprawdę wygląda Parappa. Dobry pies, dobry!!!



Naukowcy z początku gry szybko zamienią się w przekąskę dla obcych.



Znasz skądś ten obrazek? Nic dziwnego - tak samo wyglądało to na PC.



Tryb Decay to całkowicie nowa przygoda.

ACTION TIPS BONUS

Niekończąca się amunicja to dół, krzyżyk, lewo, kółko, dół, krzyżyk, lewo, kółko. Sprawdź!

Half-Life PS2

Czarna Mesa na czarnym monolicie.

Half-Life w wersji na PC okrzyknięty został nie tylko najlepszą grą typu FPP, ale także jedną z najlepszych gier w ogóle. Przylgnął do niej też przydomek 'Game Of The Year', bowiem w roku wydania zgarnęła niemal wszystkie możliwe nagrody branżowe. Nadal zresztą jest to jedna z lepszych gier, jakie można zainstalować i odpalić na blaszaku, wersja na PS2 grą roku jednak nie będzie.

Nie będzie, bo gry konsolowe i gry PC-towe to w przeciwieństwie od tego, co mówi Warren Spector (duży wywiad w przyszłym numerze), zupełnie inne światy. Dobra gra to dobra gra, niezależnie od platformy, ale w przypadku niektórych gatunków ograniczenia danej platformy są zbyt wielkie, by zapewnić graczom maksimum satysfakcji. Takim specyficznym gatunkiem jest właśnie FPP, stworzony wręcz z myślą o PC-towej myszce, bardzo słabo wypadający zaś wtedy, gdy główną postacią i celownikiem sterować trzeba analogowym padem. To największy mój zarzut w stosunku do implementacji Half-Life'a na PS2 - gdy robi się gorąco, a przeciwnicy atakują z zaskoczenia, wyjście cało z sytuacji wymaga niebywałej zręczności. I nie pomaga nawet opcja blokowania celownika na wybranym celu.

Pomijając sterowanie padem, do którego zresztą można się przyzwyczaić, Half-Life PS2 zachowuje zalety oryginału. Grafika jest oczywiście mniej ostra niż na PC, nie można też zwiększyć rozdzielczości, ale obrazki migające na telewizorze robią bardzo dobre wrażenie. Co ciekawe, gra wczytuje się dokładnie w tych samych momentach, co jej PC-towy odpowiednik. Fabuła zaś - największy atut gry, wciąż trzyma w napięciu do ostatnich chwil.

Konsolowa wersja gry została wzbogacona o kilka ciekawych dodatków. Przede wszystkim jest to multiplayerowy pojedynek na dwóch graczy, który można rozgrywać na jednej konsoli (ekran jest podzielony), oraz Decay - tryb gry z całkowicie nową fabułą, który można rozegrać we dwie osoby. Więcej sekretów odkryć można, kończąc tryby dostępne od razu. Dzięki nim warto kupić Half-Life'a - wersja na PS2 jest nieco gorsza od pierwowzoru, ale dzięki dodatkom PC-towcom i tak pocieknie ślinka z zazdrości.

Tymo

ocena

PC-towy klasyk z nowymi trybami i słabszym sterowaniem.

Producent: *Vivendi*
Dystrybutor: *Play-It*
Gatunek: *FPP*
Platforma: *PS2*
Multiplayer: *tak (2 osoby)*



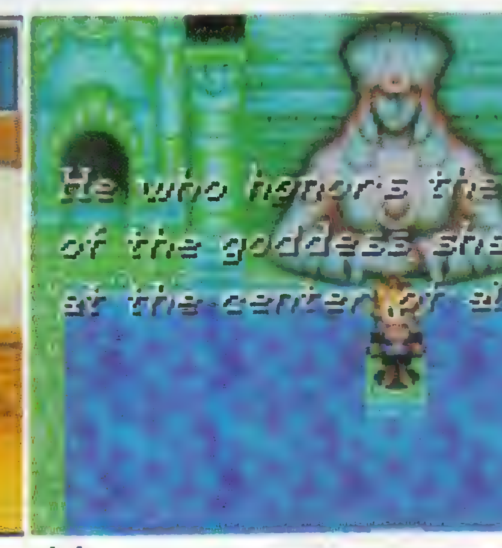
Ivan wzywa Thora!



Drużyna naprzeciwko jednego z bossów.



Niekiedy przeciwników jest kilku. Tu trzech opryszków.







Ten wielki potwór postanowił spalić drużynę swym gorącym oddechem.



ACTION TIPS BONUS

Walka z potworami podnosi doświadczenie, dlatego walcz z każdym potworem. Dzięki temu będzie ci potem łatwiej pokonać bossa.

Golden Sun

Dużo więcej niż Słoneczny Patrol.

Świątynia Sol Sanctum kryła we wnętrzu niewyobrażalną wiedzę o magii i alchemii. Przez stulecia strzegli jej mędrcy z Vale - aby nikt niepowołany nie zawładnął tym, co daje moc zniszczenia świata.

Pewnego dnia góra Aleph, na zboczu której osadzono świątynię, zatrzęsła się i wyrzuciła z wnętrza czerwone, gorące głazy. Zabiła wielu mieszkańców Vale, ale nie to było najgorsze. Ktoś niepowołany dostał się do środka świątyni i skradł skrywaną przez wieki tajemnicę.

Bohaterem Golden Sun jest chłopiec o imieniu Isaac, który urodził się i żył dotychczas w Vale. Do drużyny gracza bardzo szybko dołączają inne postacie: Garet, Ivan i Mia. Każdy z bohaterów dysponuje innymi umiejętnościami magicznymi (np. Mia - magia wody, Garet - magia ognia). Golden Sun jest grą z elementami RPG. Każdą postać charakteryzuje kilka parametrów - są to ilość punktów życia, many, siła ataku, obrony, zręczność, odporność na czary (z każdego z czterech żywiołów). W trakcie przygody drużyna walczy oczywiście z całą masą wrogich siłom porządku stworów, ale znajdzie się też chwila wytchnienia i czas na odwiedzenie sklepów (coś jak ulica Pokątna w "Harry Potterze"). :) Nie zabraknie dobrych i neutralnych postaci, z którymi można porozmawiać, zdobyć od nich wiele użytecznych informacji. Grafika jest prześliczna. Szczegółowość plansz i rozmach niektórych scenerii niekiedy zatyka dech w piersi. Aż się nie chce wierzyć, że tak dużo można zmieścić na tak niewielkiej powierzchni ekranu GBA. Mówiąc krótko, Golden Sun to bardzo dobry tytuł RPG, który wciąga z siłą wodospadu.

Takasha

ocena

Dynamiczne RPG ze świetną fabułą i grafiką

Producent: *Nintendo*
Dystrybutor: *Manta / Lukas Toys*
Gatunek: *RPG*
Platforma: *GBA*
Multiplayer: *tak (link cable 4)*

Czarna mesa: Społeczność Half-Life jest nadal bardzo prężna. Nowe mody i patche pojawiają się często i stoją na wysokim poziomie.



Anioł ciemności

Lara Croft powraca. Już znudzony? Błąd!

W nowej części Tomb Raidera panna Croft będzie dużo bardziej mroczna... Widać używa czarnej kredki do oczu!!!





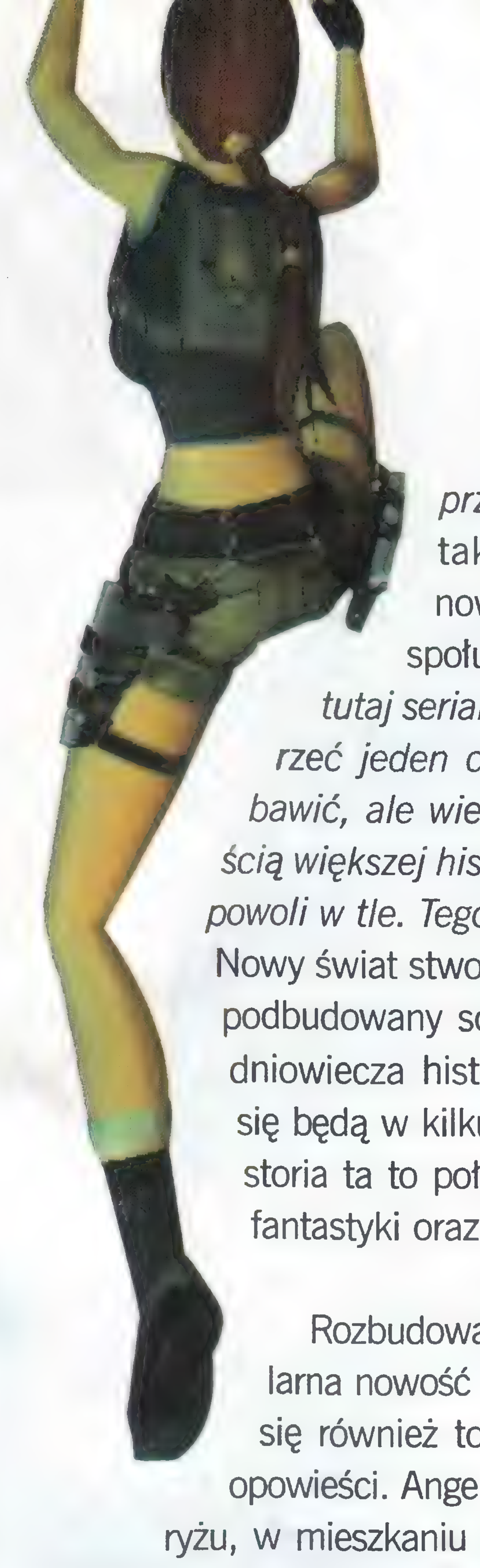


// Ostatnie części gry nie wyszły nam za dobrze. Straciliśmy to coś, co sprawiało, że Lara od początku była wyjątkowa. Ale teraz wiemy już, że krótkie spodenki i zielona koszulka to nie wszystko. //

Adrian Smith, dyrektor operacyjny firmy Core Design, od razu podkreśla, że nowe wcielenie Lary Croft to już nie ta sama, stara bajka. *„Najprostszą rzeczą, jaką mogliśmy zrobić, byłoby umieszczenie Lary przed bramą jakiejś starożytnej świątyni. Wrota otwierają się, Lara wchodzi i zaczyna się gra"* – mówi – *„To byłoby takie proste. A jednocześnie byłoby to wielkim błędem".*

Zaskoczony? Nic dziwnego. Lara Craft i seria Tomb Raider to w chwili obecnej jeden z najbardziej popularnych znaków towarowych w świecie wirtualnej rozrywki. Lara zachwyca graczy wybujałymi kształtami niezależnie od platformy sprzętowej i miejsca zamieszkania, a gry z tą przeuroczą panienką z dobrego domu sprzedały się w łącznym nakładzie niewiele mniejszym od 30 milionów egzemplarzy. I nikomu nie przeszkadzało, że podczas swoich wędrówek panna Croft strzelała z broni palnej chyba do wszystkich zagrożonych gatunków występujących na naszej planecie. Ani to, że jej wiotka budowa ciała najprawdopodobniej nie byłaby w stanie utrzymać tak obfitego biustu, będącego oczywistą projekcją marzeń programistów i męskiej części graczy. Ostatnio jednak akcje Lary spadły. Czwarta i piąta część gry przyjęte zostały chłodno przez recenzentów i niewiele lepiej przez graczy, a film z przepiękną Angeliną Jolie okazał się klapą – nie tyle komercyjną, co artystyczną. Adrian Smith i całe Core Design również to poczuli. *„Ostatnie części gry nie wyszły nam za dobrze. Straciliśmy to coś, co sprawiało, że Lara od początku była wyjątkowa. Ale teraz wiemy już, że krótkie spodenki i zielona koszulka to nie wszystko. Można powiedzieć, że ponownie odnaleźliśmy duszę Lary, wróciliśmy do tego, co było dla nas ważne na początku tej przygody z Tomb Raiderem. Nie jestem pewien, czy uda nam się przekonać wszystkich, ale mam nadzieję, że jednak tak się stanie. Myślę, że nowa gra z Larą będzie bronić się sama i to znów przyciągnie ludzi do panny Croft"* – mówi Adrian.

Ach, właśnie. Nowa gra z Larą Croft w roli głównej. Tytuł? Lara Croft Tomb Raider: Angel Of Darkness. Filozofia? Zupełnie odmieniona. *„Wydając poprzednie części gry, myśleliśmy tylko o tym jednym epizodzie. Jak się sprzeda, jak go promować, jak przekonać do niego graczy. W efekcie za każdym razem musieliśmy budować nowy świat. Z Angel Of Darkness nasza filozofia jest zupełnie inna. Wiemy, że nowy Tomb Raider raczej na pewno sprzeda się dobrze, mamy więc ten komfort, że możemy wymyślić fabułę, która będzie przewijała się*



przez tę, jak i kolejne części" – tak szef Core Design objaśnia nową filozofię pracy swojego zespołu – *„Dobrym porównaniem jest tutaj serial »Z archiwum X«. Możesz obejrzeć jeden odcinek i dobrze się przy nim bawić, ale wiesz też dobrze, że jest on częścią większej historii, która toczy się gdzieś tam powoli w tle. Tego samego chcieliśmy dla Lary".* Nowy świat stworzony na potrzeby gry jest więc podbudowany solidną, ciągnąca się aż od średniowiecza historią, której elementy pojawiać się będą w kilku najbliższych grach z serii. Historia ta to połączenie mitów i faktów, magii, fantastyki oraz nauki.

Rozbudowana historia to nie jedyna fabularna nowość w grach z Larą Croft. Zmieniają się również ton i charakter tych wirtualnych opowieści. Angel Of Darkness zaczyna się w Paryżu, w mieszkaniu Van Croya, opiekuna i mentora Lary. Tyle tylko, że Van Croy zostaje zamordowany, a najsłynniejsza pani archeolog na ziemi budzi się przy trupie z krwią na rękach. Ta część gry, która rozgrywa się potem, to dużo bardziej przygodówka niż gra zręcznościowa. Lara przemierza ulice Paryża, ukrywając się przed policją, szukając wytłumaczenia dla dziwnych wydarzeń, jakie miały miejsce w jej życiu. *„Lara spotyka różnych ludzi, odkrywa, w co tak naprawdę została wmieszana. Podczas rozmów gracz wybiera kwestie dialogowe i od tego wyboru uzależniony jest dalszy przebieg gry. W tej części Lara nie ma na sobie szortów, nie ma swoich pistoletów. Jest po prostu ściganą kobietą, która szuka prawdy"* – opowiada Adrian – *„Na tym etapie nowy Tomb Raider będzie skradanką z elementami przygodówki, tak jak Metal Gear Solid".*

Fenomen Lary Croft

Metal Gear Solid ma swój Snake, Monkey Island ma swój Guybrush Threepwood, a Tomb Raider ma Larę Croft, najbardziej znaną kobietę w świecie bohaterów gier komputerowych. O Larze napisano już właściwie wszystko i to nie tylko w prasie branżowej. Jej "zdjęcia" prezentowały magazyny dla panów, jej charakter analizowany był na łamach magazynów dla pań, a na uczelniach broniono prac na temat "Rola Lary Croft we współczesnym feminizmie". A pomyśleć, że w pierwszych projektach gry bohaterem Tomb Raidera miał być podróżnik, bardzo podobny do Indiany Jonesa. Zespół Core Design obawiał się jednak ewentualnych procesów sądowych z LucasArts, w związku z czym Toby Guard, główny grafik projektu, zmienił podróbkę Dr Jonesa na zwinną panienkę w krótkich szortach i obcisłej bluzce khaki. A w tym czasie Core myślało jeszcze o muskularnym żołnierzu w uniformie bojowym. Niektórzy to mają pomysły, co?

Fenomen Lary rozpoczął się jeszcze przed premierą gry, kiedy prestiżowy angielski magazyn Financial Times, pisząc o perspektywach wchodzącej na giełdę firmy Eidos, będącej dystrybutorem gry, umieścił pannę Croft na okładce. Gdy ponownie zdjęcia pojawiły się w magazynach The Sunday Telegraph i FACE, Lara stała się w Anglii tak popularna jak najsłynniejsze modelki czy aktorzy. Premiera gry, szczególnie zaś jej PC-towej i PSX-owej wersji, przyniosła jej popularność także w Europie oraz w USA.

Popularność Lary wykracza poza platformy sprzętowe. Tutaj widzicie Tomb Raidera na konsolkę Game Boy Color.





Okładka magazynu FACE, jednego z pierwszych, który umieścił na okładce pannę Croft.

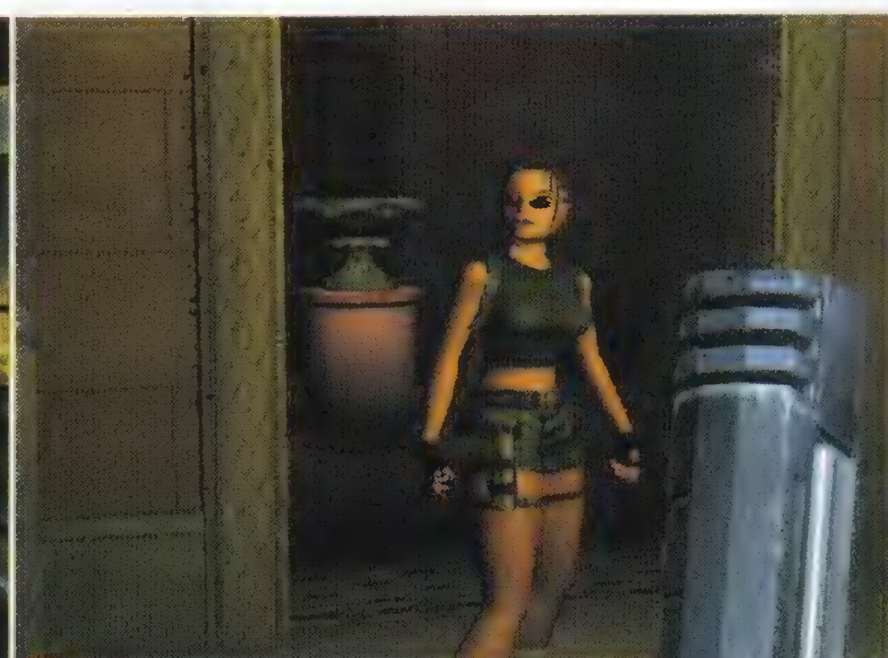
Kiedy Lara odkryje już tajemnicę śmierci Van Croya, rozpoczyna się drugi akt gry, którego akcja wciąż toczy się w Paryżu. To już dużo bardziej klasyczny Tomb Raider z mnóstwem wysoko umieszczonych platform i tajemniczym, mistycznym wystrojem wnętrz. *„Byliśmy przekonani, że musimy wrócić do tego uczucia, jakie towarzyszyło graczom, gdy w pierwszej części gry rzucali się z wysokich półek skalnych wprost do leżącej dużo niżej wody"* – ciągnie wątek Adrian – *„Wierzę, że tego właśnie oczekują od nas gracze i spodoba im się drugi akt gry. To jak gdyby powrót do pierwszego Tomb Raidera".* Z tego, co widzieliśmy, wiele w tych słowach racji – będziesz musiał wykonać tu skok do wody, który na pewno przyprawi cię o palpitację serca. Larę pewnie też. Ostatni akt Angel Of Darkness rozgrywa się w Pradze i jest zdecydowanie najbardziej dynamiczny i naładowany akcją z wszystkich. Stolica Czech i knedlików widziana oczyma grafików z Core Design dużo bardziej odbiega od oryginału niż w przypadku szczegółowo odtworzonego Paryża. To raczej miasto z książek Kafki niż miasto kawki pitej przy słonecznym Moście Karola. Albo raczej miasto, które stanowiłoby świetne tło dla gier, takich jak Resident Evil czy Silent Hill. Napięcie ma sięgać zenitu.

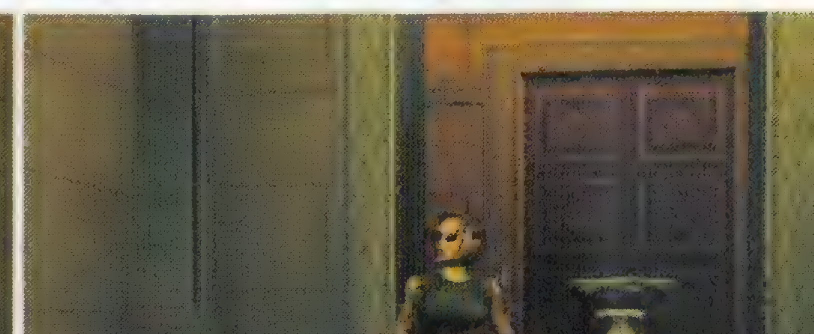
W trzeciej odsłonie gry znaczącą rolę odgrywa też druga, poza Larą, grywalna postać Angel Of Darkness. *„Lara strzela tylko wtedy, kiedy musi. Strzela w obronie własnej. Nawet kiedy strzelasz do zagrożonych wyginięciem bengalskich tygrysów, możesz się usprawiedliwić, powiedzieć sobie, że od tego zależy życie Lary, że ona po prostu musi zabić te zwierzaki"* – wyjaśnia sprawę Adrian – *„Lara nie jest pozbawionym skrupułów najemnikiem. Co innego Curtis. On jest tak twardy jak stare, znoszone buty".* Curtis. Twardziel z pokaźnym arsenałem, który wspiera Larę w poszukiwaniu prawdy. Czy gracze go polubią? Adrian ma nadzieję, że tak – *„To postać skupiona przede wszystkim na akcji, będzie pojawiał się*













Engine graficzny Angel Of Darkness robi wrażenie. Dzięki temu Lara jest jeszcze piękniejsza...

Core Design

Angielska firma, która rozpoczęła działalność w branży komputerowej od produkcji gier na Amigę. Jej wczesne produkcje to m.in. kultowa platformówka Rick Dangerous, pierwsza na Amidze gra FPP zatytułowana Corporation, fenomenalne wyścigi Jaguar XJ220, pozbawiona słów (!!!) przygodówka Curse Of Enchantia oraz action-adventure Heimdall. Wraz z upadkiem Amigi Core Design przeszło na inne platformy – konsole i komputery PC. Największym przebojem firmy jest dziś oczywiście seria Tomb Raider, ale także inne jej pozycje, m.in. Herdy Gerdy na PS2 (recenzja w tym numerze), przyjmowane są przez graczy bardzo ciepło.

Stare, historyczne logo Core Design.





Uciekając przed policją Lara nie raz będzie musiała przekradać się tuż za plecami stróżów prawa.



Historia serii Tomb Raider

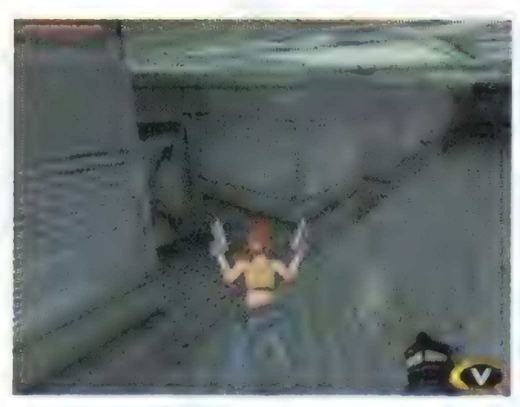
Tomb Raider
Toby Guard - twórca/producent
Platformy: PlayStation, Saturn, PC
Premiera: listopad 1996



Tomb Raider II: Starring Lara Croft
Toby Guard - twórca/producent
Platformy: PlayStation, PC
Premiera: listopad 1997



Tomb Raider III: Adventures Of Lara Croft
Adrian Smith – główny programista
Platformy: PlayStation, PC
Premiera: 23 listopada 1998



Tomb Raider: The Last Revelation
Adrian Smith - producent
Platformy: PlayStation, PC, Dreamcast
Premiera: 18 listopada 1999



Tomb Raider: Chronicles
Adrian Smith - producent
Platformy: Dreamcast, PlayStation, PC
Premiera: listopad 2000



Tomb Raider: Angel Of Darkness
Adrian Smith - producent
Platformy: PlayStation 2, PC
Premiera: listopad 2002



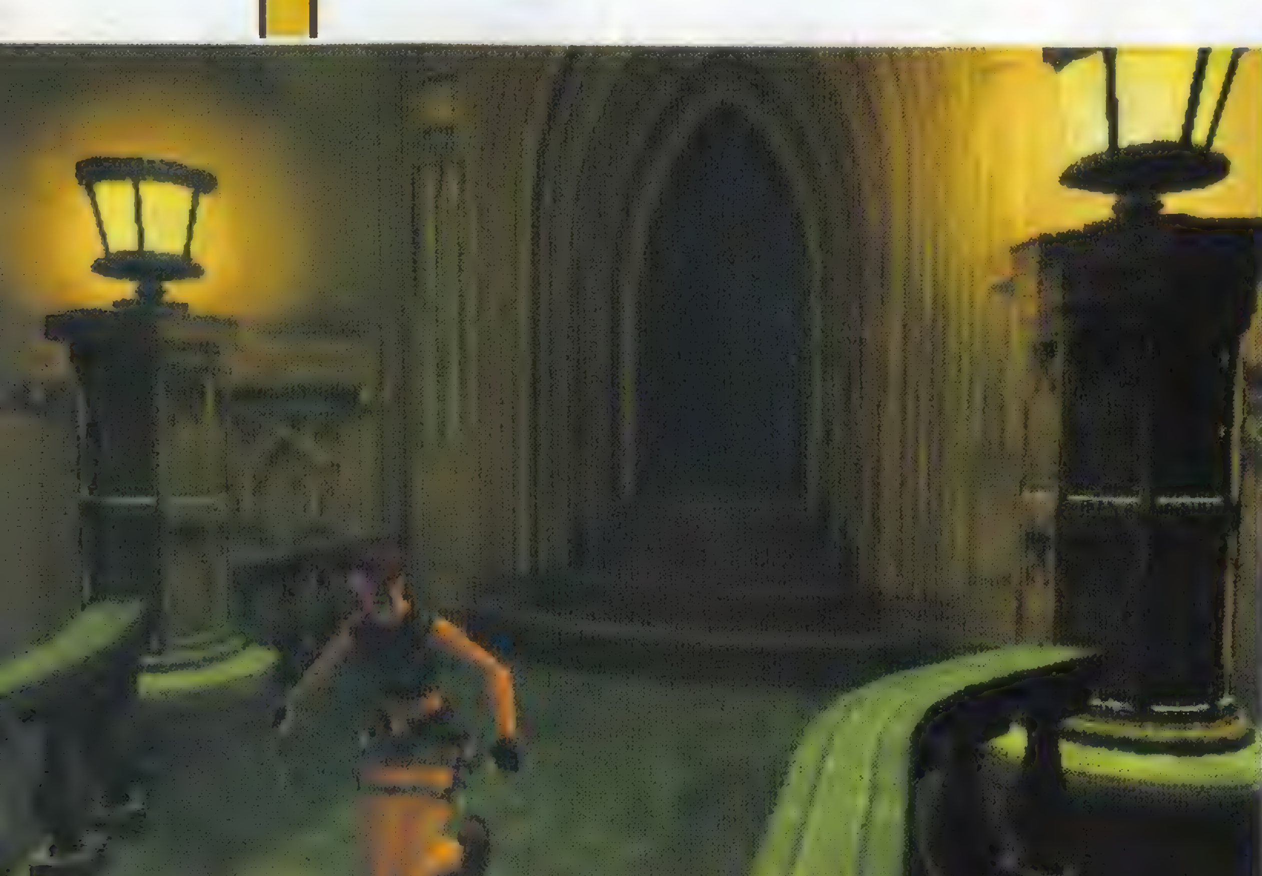
wszędzie tam, gdzie siłowe rozwiązanie będzie konieczne. Pomaga Larze, ale to jasne od początku, że ma własne powody, by to robić. Jego przeszłość jest dość mglista i nie jest wcale powiedziane, że cała tajemnica Curtisa zostanie odkryta w Angel Of Darkness".

Jak widać, nowy Tomb Raider może okazać się zupełnie inną grą niż wtórne i mało oryginalne ostatnie części gry. Czuć, że zespół Core Design pilnie śledzi najciekawsze gry wydawane przez konkurencję w minionych miesiącach. W Angel Of Darkness pojawią się m.in. elementy RPG, wprowadzone do gry podobnie jak w konsolowym Metal Gear Solid 2. *„To prosty mechanizm, kiedy pokonasz dziesięciu przeciwników, walczysz trochę lepiej. Kiedy podciągniesz się wystarczającą ilość razy, rośnie twoja siła i dzięki temu możesz dłużej zwisać z krawędzi. Nie chodzi nam o to, by gracze bawili się w statystyki postaci, nie chcemy też znacząco zmieniać mechaniki gry. Chodzi raczej o to, by twoja Lara była naprawdę twoja, a nie taka, jaką mają wszyscy"* – tłumaczy Adrian. Deus Ex zainspirował twórców Tomb Raidera, by wprowadzić do gry kilka ścieżek przejścia poszczególnych zadań stawianych przed graczem. *„Deus Ex oferował tak wiele możliwości na rozwiązanie każdego problemu, to było niesamowite. Nie chcieliśmy iść aż tak daleko, nasza gra jest jednak zupełnie inna, ale na pewno było to dużą inspiracją. Większość fragmentów gry da się przejść na kilka różnych sposobów. Dla przykładu: w jednej z pierwszych sekcji gry gracz staje przed zamkniętą bramą. Może poczekać, aż przyjdzie odźwierny i ją otworzy. Może pokonać ją wykonując dość skomplikowaną sekwencję skoków. Może też obejść dookoła, włamując się do stojącego w pobliżu budynku i wychodząc wyjściem na podwórze"* – szef Core z chęcią zdradza tajniki źródła inspiracji dla Angel Of Darkness.



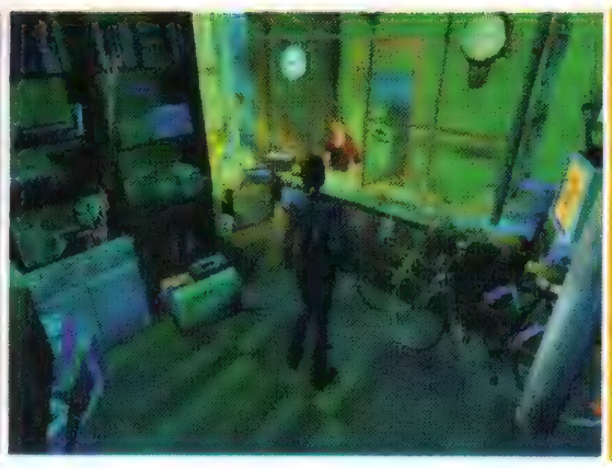
Twórcy z Core Design złamali tradycję - legendarny biust pani archeolog nie jest w nowej części gry nawet trochę większy niż poprzednio.

Nowy engine graficzny zapewnia grze oprawę wizualną stojącą na poziomie dotąd niespotykanym. Trudno przyjąć bez odrobiny sceptycyzmu przechwałki Adriana, który twierdzi, że skok w jakości grafiki, związany z premierą najnowszej części Tomb Raidera, będzie tak duży jak w przypadku gry Unreal. Trzeba jednak przyznać, że gra wygląda naprawdę wyjątko-









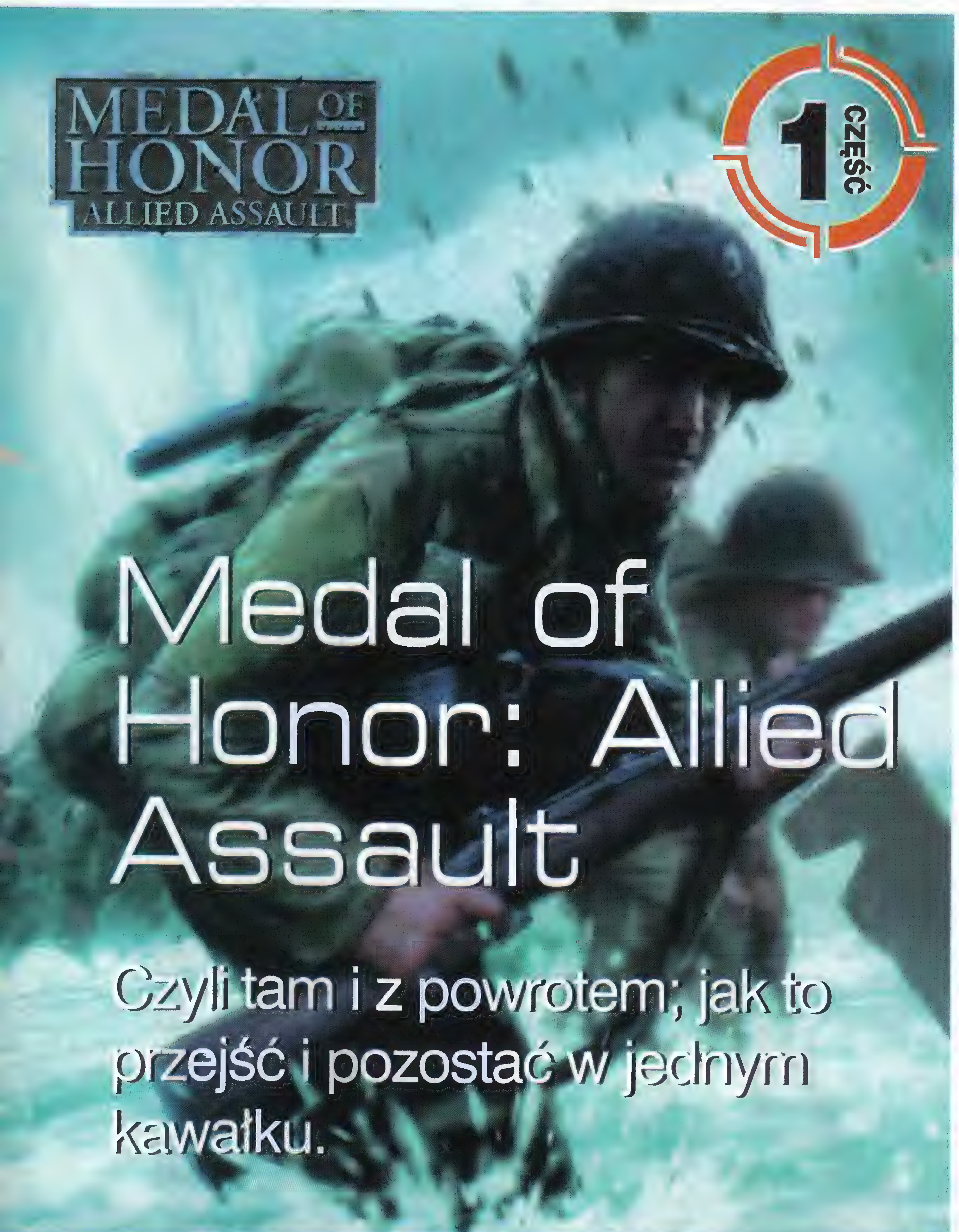
wo dobrze. Kilkanaście animacji ruchów Lary z poprzednich części gry zastąpiła teraz oszałamiająca liczba aż 150 nowych sekwencji ruchów pani archeolog. Jest to zresztą wymuszone inną nowością w grze, tzn. odejściem od blokowego edytora poziomów. Wcześniej wszystkie plansze składały się z bloków, Lara zawsze skakała na tę samą odległość i obracała się o ustalony z góry kąt. Wszystko to w Angel Of Darkness zastąpiono edytorem umożliwiającym swobodne kształtowanie geometrii poziomów. W związku z tym odświeżono także system sterowania Tomb Raidera, który teraz jest dużo bardziej otwarty i elastyczny.

Adrian Smith, dyrektor operacyjny firmy Core Desing, wierzy w nowe oblicze Lary Croft, nie wie jednak, jak przyjmą tę zmianę gracze. *„Do Angel Of Darkness przenieśliśmy wiele pomysłów i rozwiązań z pierwszej części Tomb Raidera, zmieniając je na tyle, by pasowały do koncepcji nowej gry. Na pewno będzie to całkiem nowe przeżycie, nowe doświadczenie dla graczy, ale jednocześnie z zachowanym klimatem oryginału"* – mówi – *„Czasem myślę, że w stosunku do ostatnich części Tomb Raidera zmieniliśmy grę aż za bardzo. Czasem zaś zastanawiam się, czy nie powinniśmy zmienić jeszcze więcej. Dopiero jednak gracze ocenią, czy rzeczywiście poszliśmy w dobrym kierunku".* Kiedy? W listopadzie.

Tymon Smektała

Podziękowania dla Kierona Gillena za pomoc w przygotowaniu artykułu.





Medal of Honor: Allied Assault

Czyli tam i z powrotem; jak to przejść i pozostać w jednym kawałku.

Producent: 2015
Dystrybutor: IM Group
Gatunek: FPS
Wymagania: PII 500, 64 MB RAM
Akcelerator: 16 MB

RZUT OKIEM

Medal Of Honor to gra shooter nowej generacji, która odzwowrowuje warunki panujące na wojennym froncie, nie zmuszając do przebijania się przez długą instrukcję i skomplikowane sterowanie. To, co w grze zachwyca przede wszystkim, to realizm zachowań postaci niezależnych - zarówno przeciwników, jak i towarzyszy broni głównego bohatera.

Medal Of Honor stał się największym przebojem w gatunku FPP ostatnich kilku miesięcy. Nic w tym jednak dziwnego. Gra zaoferowała nam bowiem niezwykle spójny, bogaty graficznie trójwymiarowy świat, w którym gracz nie czuł się jak niepokonany heros, a raczej jak zwykły żołnierz, rzucony na front II wojny światowej. Bogactwo przedstawionych w grze lokacji, dobrze wyposażony arsenał i zróżnicowane, rozbudowane misje, nawiązujące do filmów i książek militarystycznych, urzekły graczy na całym świecie. Zaletą gry jest także wciągający tryb gry na jednego gracza, co cieszy w czasach, w których producenci gier coraz mocniej stawiają na tryb multiplayer. Tak czy owak MOH: AA to świetna gra, w pełni zasługująca na wyczerpującą megasolucję.

AFRYKA

1.1. Rangers Lead The Way

Cel misji: spenetruj miasteczko.
Uwaga: uzbrojony jesteś w karabinek półautomatyczny Garanda.

(1) Na misję jedziesz w towarzystwie większej grupki komandosów - oni nie mają szans - tak czy inaczej zginą. Nie staraj się za wszelką cenę chronić ich - nic to nie zmieni. Ale naturalnie im dłużej uda się im przeżyć, tym bardziej rosną twoje szanse, bo zawsze więcej luf masz za sobą i więcej potencjalnych celów dla wroga.

Zaczynamy przygodę w zdobycznej ciężarówce. Tu przez chwilę nie masz wpływu na akcję, po prostu jesteś pasażerem. Możesz porozglądać się dookoła...

...a także zobaczyć, jak kierowca drugiej ciężarówki "legitymuje" się Niemcowi na posterunku przy miasteczku.

Wartownik nie dał się nabrać - co na zdrowie mu nie wyszło. Zamiast papierków dostał kulkę - ale jego kumple narobili hałasu. Wyskakujesz z ciężarówki, wystrzeliwujecie posterunek i biegiem w kierunku miasteczka. Ale uwaga - tam już czekają Niemcy. Przy bramie wejściowej zobaczysz dwie beczki - jest w nich benzyna. Kropnij w nie, tym bardziej że są one osłoną dla kilku niemieckich żołnierzy.

(2) Gdy dostaniesz się do wnętrza miasta, droga jest jedna - do przodu. Tu możesz ewentualnie przeładować Garand, bo zaraz się zacznie zadymka. Na pierwszym placyku są Niemcy - wiesz, co masz robić. Tam masz do wyboru dwie drogi: w prawo i w lewo. Jeśli oberwałeś wcześniej, idź w prawo, we wnętrzu budowli znajdziesz apteczkę. Teraz idź w lewo.

Na większym dziedzińcu z arkadami, pod którymi widzisz dwuskrzydłowe zamknięte drzwi, Niemcy szykują zasadzkę. (Tu radzę zrobić save.) Usłyszysz komendę 'check the door' (czyli: sprawdź drzwi).

Znów warto przeładować Garand. Dojdź do drzwi. Gdy spróbujesz je otworzyć, w ciemnych oknach po drugiej stronie dziedzińca pojawią się Niemcy. To zasadzka!

(3) Biegiem pod ściany tego domu, z którego strzelają (naturalnie w biegu możesz strzelać) - nie baw się w statyczną wymianę ognia, bo wrogów jest dużo, a co gorsza - z okna grzeją z MG-42. Galopem do wnętrza tego budynku, na pięterko.

(4) Ucisz gościa strzelającego z MG-42 (na stole masz apteczkę) i szybko przejmij kaem, bo Niemcy właśnie ściągają posiłki. Sam się przekonaj, jaką siłą ognia dysponuje ten karabin maszynowy - a że masz nielimitowaną amunicję, nie żałuj sobie.

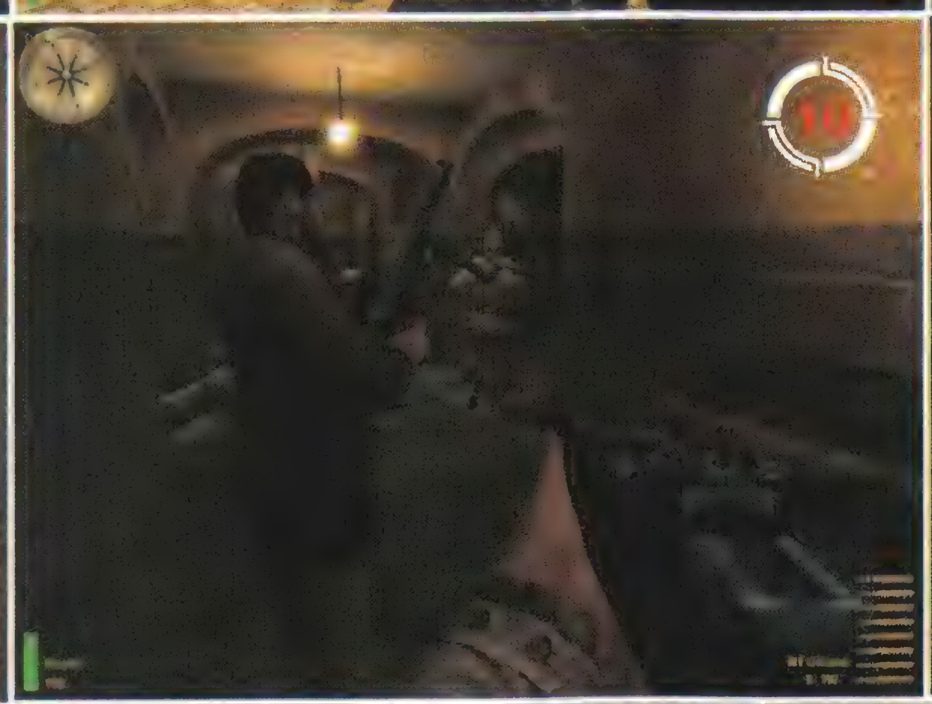
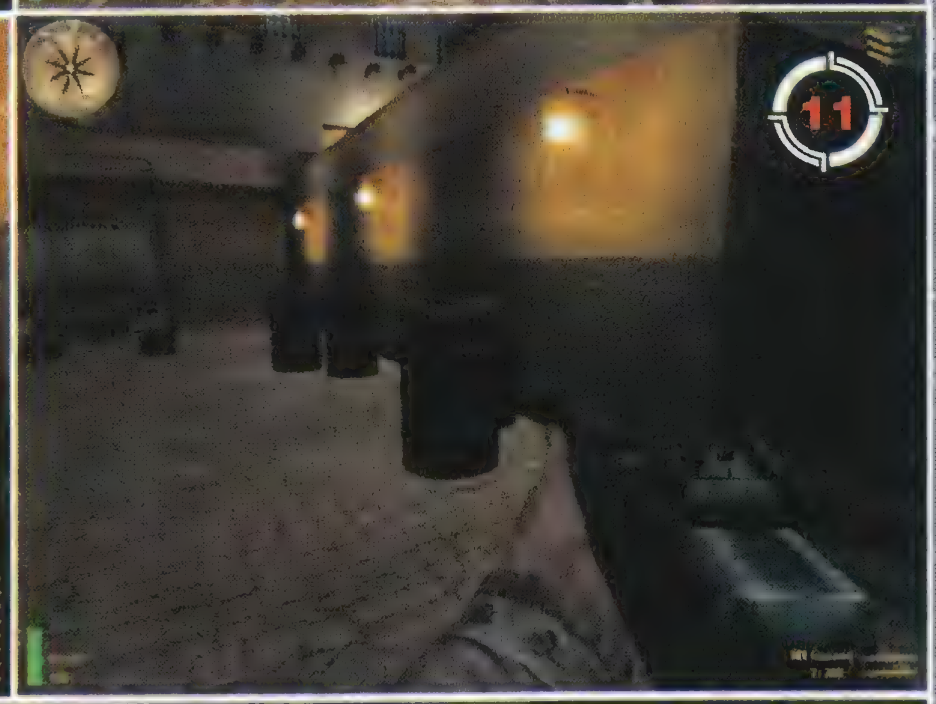
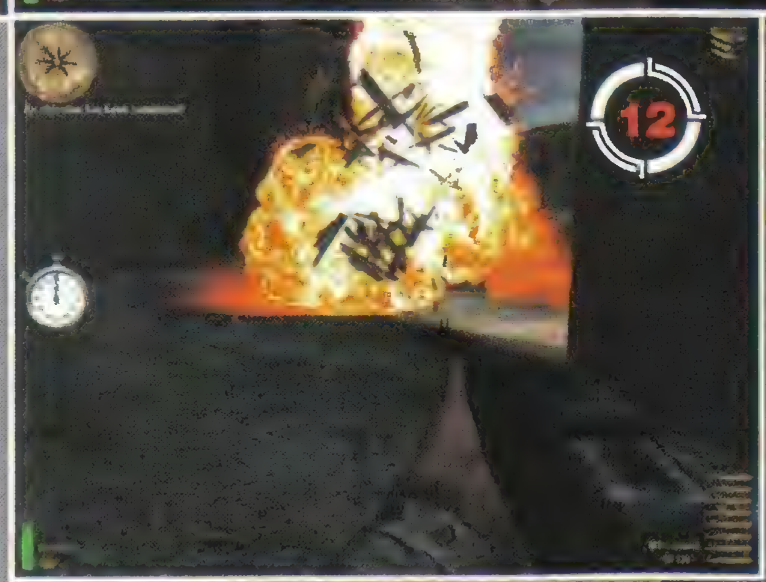
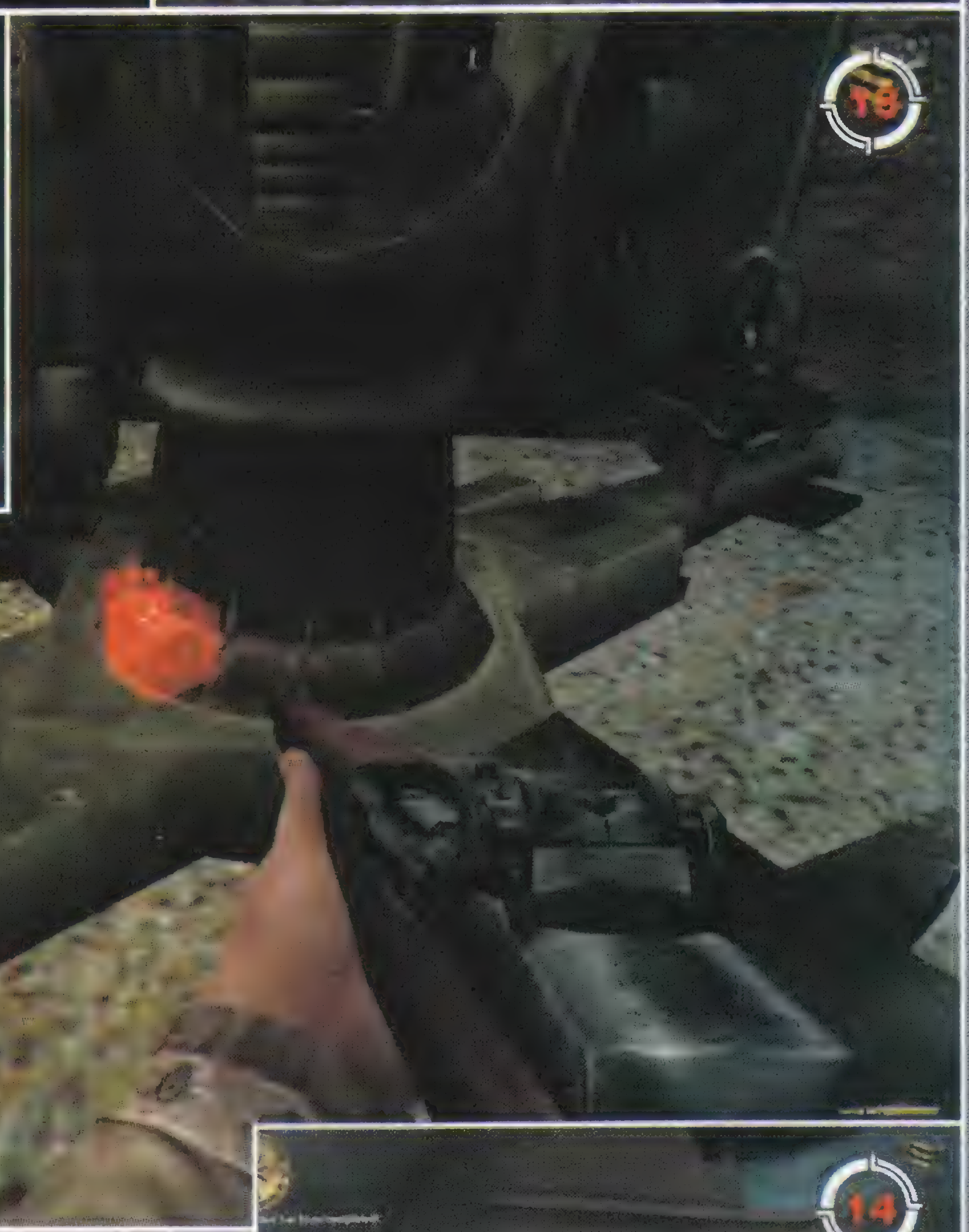
(5) Po paru sekundach jest po wszystkim. Wróć na dół (znów możesz przeładować Garand i zrobić save), dojdź do wcześniej wspomnianych drzwi. Gdy będziesz blisko, te otworzą się z wielkim hukiem (dosłownie!), a ze środka wypadnie paru wkurzonych kolesi w mundurach Afrika Korps.

Gdy ich wyeliminujesz, idź w prawo (zresztą popatrz, gdzie wskazuje kompas) - zaraz trafisz na niewielką bramkę z metalowych prętów. Otwórz ją i wejdź do środka. Po paru krokach zobaczysz komunikat o zaliczeniu misji.








1.2. Rescue Mission

Cel misji: uwolnić uwięzionego szpiega z SAS, by razem z nim wysadzić w powietrze dwa działa kal. 88 mm, chroniące wybrzeże przed alianckim desantem z morza. Pamiętaj, że musisz tu dbać nie tylko o siebie, ale i wywiadowcę, gdyż jego śmierć przerywa misję. Staraj się go mieć na oku i pamiętaj, że przez pewną część misji to on rządzi (jest wyższy stopniem).

(6) Idź w prawo. Po chwili ujrzysz drogę przegrodzoną bramą, a za nią ciężarówkę i kilku wyraźnie zaaferowanych Niemców.

Odczekaj, aż ciężarówka odjedzie - i spróbuj kropnąć trzech pozostałych żołnierzy. Bramy tak czy siak nie można otworzyć, ale gdy będziesz obok niej, zauważysz w ścianie po prawej wejście zagrodzone kratą.

Otwórz ją, zaraz za nią będą skrzynie i apteczka. Idź tym pomieszczeniem, aż dotrzesz do drugiej kraty. Ale uważaj - gdy tylko ją otworzysz, w twoją stronę poleci parę kulek. Strzelec jest na wprost - na pięterku, na balkonie obok tych zamkniętych drzwi, gdzie pali się żarówka.

(7) Zdejmij go, idź w lewo. Trafisz do pomieszczenia, gdzie kilku Niemców gra w karty. Strzel im po parę asów, rozejrzyj się - powinna tam być kolejna apteczka.

Teraz schodkami na górę - kolejnych 2 Niemców mniej. Na jednej z szafek leżą dwa schmeissery.

Warto się zaopatrzyć w tę broń, bo w walce na bliski dystans sprawdza się lepiej niż Garand. Idź do końca pomieszczenia, potem w lewo - zobaczysz pancerne drzwi, zamknięte tylko na zwykłą zasuwkę.

Otwórz je, w środku będzie ten, kogo szukasz - major Jack Grillo. (Zrób save.)

Uwolniony agent - kiedy tylko chwyci pistolet maszynowy, przejmuje dowodzenie. Mówiąc krótko: depcz mu po piętach, idź tam, gdzie on - bądź jego cieniem. Tak czy inaczej zbiegniecie na dół, gdzie znów pojawią się Niemcy.

(8) Grillo doprowadzi cię do domu, gdzie będzie sporo apteczek. Wrócicie na dwór, dojdziecie do drzwi przegrodzonych solidną kratą - agent jednak potrafi ją otworzyć.

(9) Przy okazji dowiesz się, że musicie gwizdnąć Niemcom kilka ładunków wybuchowych - w końcu trzeba czymś wysadzić te działa. Po otwarciu kraty szybko zdejmij wartownika stojącego parę metrów dalej, a po nim drugiego - jest na pięterku najbliższego domu. Wejdźcie w przejście pomiędzy budynkami - w prawo, jeszcze raz w prawo, potem w lewo. Na wprost zobaczysz kilka skrzyń, na szczycie jednej z nich leży apteczka. Grillo tuż przed skrzyniami skręca w lewo. Tam, krętym korytarzem dojdziecie do małego dziedzińca (tamże, ajne klajne Niemiec).

Dalej, zasuwaj za agentem, aż dojdziecie do miejsca, w którym widać poznaczoną śladami opon drogę; po jej drugiej stronie majaczy wielka czarna brama. Jeśli się jej przypatrzysz, u podstawy dojrzysz migoczący na czerwono punkt. Zapamiętaj: w ten sposób ZAWSZE oznaczane są miejsca, w których należy podłożyć ładunki wybuchowe. Popatrz w prawo.

Podejdź do fortu. Musisz przejść przez bramę. Na murach znajdują się ruchome reflektory, nieustannie czeszące przestrzeń przed fortem. (Zrób save.) Skradaj się w kucki - to zmniejsza szansę wykrycia - na prawe skrzydło. Potem chyłkiem podejdź tak blisko murów, jak tylko się da. W ten sposób wychodzisz z pola rażenia wartowników lewego skrzydła. Postaraj się wypatrzyć, gdzie przy reflektorze stoi strażnik - i zastrzel go z Garanda. W efekcie masz do przejścia jednego wkurzonego strażnika, a to już można przeżyć. Gdy uda ci się zdjąć i drugiego, wróć do punktu wyjścia i spróbuj tego samego triku na lewym skrzydle. Tak dotrzesz do bramy. Idź za agentem. Przejdziecie pod arkadami - uwa-

Klawisz [1]
Broń krótka

Colt
Magazynek: 7
Maksymalna ilość amunicji: 200

OSS Pistol
Magazynek: 8
Maksymalna ilość amunicji: 200
Uwagi: pistolet z tłumikiem. Nieskuteczny na dystans powyżej ok. 20 metrów.

Walther PPK
Magazynek: 8
Maksymalna ilość amunicji: 200

Klawisz [2]
Karabiny

M1 Garand
Magazynek: 8
Maksymalna ilość amunicji: 200
Uwagi: możecie mieć problemy z załadowaniem magazynka, jeśli w karabinie są jeszcze naboje. Lepiej więc wystrzelać pozostałe kule, by włożyć nowy pełny 'clip', niż doładowywać na pół opróżniony. Bardzo skuteczny w walce na dalszy dystans.

Springfield 03 Sniper Rifle
Magazynek: 5
Maksymalna ilość amunicji: 200
Uwagi: karabin snajperski. Bardzo skuteczna broń

Mauser KAR 98 k
Magazynek: 5
Maksymalna ilość amunicji: 200
Uwagi: z braku laku, gdy wróg jest poza zasięgiem peemów. Ale lepiej używać Garanda.

Mauser KAR 98 Sniper rifle
Magazynek: 5
Maksymalna ilość amunicji: 200
Uwagi: karabin snajperski - wysoka skuteczność.

żaj na drugie drzwi po prawej - w środku jest niemiecki oficer i plany fortu. Ty zajmij się oficerem, Grillo planami.

(10) Agent poprowadzi cię do schodów wiodących do góry. Nimi dotrzecie do długiego korytarza, na końcu którego znajdziesz apteczki. Teraz z powrotem na dół - schodami zejdziecie do podziemi. Tam, w dużym pomieszczeniu znajdziesz i ładunki wybuchowe (cały stosik), i paru Niemców.

















(11) Potem weź ładunki i wróć na górę, na świeże powietrze. Dotrzecie do miejsca, w którym ujrzysz pustą ciężarówkę - a także wartownika, stojącego na balkonie domu za ciężarówką. Kropnij go. Tutaj na chwilę rozdzielasz się z agentem. On zostaje na straży, a ty schodkami po prawej idziesz w górę.

Staraj się unikać strzelaniny, bo wszędzie wokół stoją beczki z benzyną. Dotrzyj na balkonik, gdzie stał strażnik.

Z balkonu cały czas kieruj się na górę. Po drodze będzie paru Niemców. Czy chcesz, czy nie - dotrzesz do pomieszczenia, w którym paru Niemców przesłuchuje wyraźne znękanego jeńca. Uważaj - przynajmniej jeden z Niemców stoi w głębi pomieszczenia i początkowo jest dla ciebie niewidoczny.

Uwolniony żołnierz szybko znajdzie sobie jakiś gnat i będzie strzegł twoich pleców.

(A jak przeżyje - to medal jak w banku.) Wróć do miejsca, gdzie rozstałeś się z agentem. Opuśćcie fort (jeśli wcześniej nie wykończyłeś ekipy przy reflektorach, teraz pretensje miej tylko do siebie). Wróćcie do wielkiej czarnej bramy. (Zrób save.) Podłóż ładunek wybuchowy i pryskaj szybko do tyłu, gdyż inaczej oberwiesz od własnego ładunku. BUM!!!

(12) Droga wolna. Uważaj jednak, bo po paru krokach z prawej strony wyskoczą Niemcy, a od frontu... cóż za zaskoczenie! - też Niemcy (ochraniają działa).

(13) Idź naprzód, wkrótce ujrzysz dwa działa. Pod jedno z nich ładunek podkłada agent, pod drugie - ty.

(14) Stąd też należy szybko zmiatać, by uniknąć skutków eksplozji: sprawę utrudniają kolejni Niemcy, atakujący zza waszych pleców zaraz po zniszczeniu dział. Ale co innego mają do roboty?

Wróć na drogę i idź tam, gdzie przegradza ją brama z metalowej siatki. Otwórz ją - to zakończy misję.



1.3. Sabotage the Motorpool

Cel misji: dokonaj sabotażu niemieckiego centrum serwisowego. Zniszcz czołgi, ciężarówki i skład amunicji.

(15) Na samym początku kropnij strażnika na końcu uliczki. Dojdź do skrzyżowania i skręć w lewo. Ujrzysz otwarty hangar (ale i paru Niemców wokół).

(16) Daj im popalić i wejdź do hangaru. Tam napotkasz mechanika i ciężarówkę. Załatw tego pierwszego, a w ciężarówce przetnij czerwony przewód w silniku.

W tym samym hangarze jest jeszcze jedna ciężarówka. Załatw ją w identyczny sposób. Za nią jest wyjście z hangaru. Na zewnątrz są też Niemcy.

(17) Przejdź przez uliczkę i wejdź do kolejnego hangaru. W środku jest ciężarówka oraz paru żołnierzy. Wyeliminuj ich i uszkodź ciężarówkę. Za samochodem jest wyjście na zewnątrz.

...A tam znowu Niemcy. Ujrzysz czołgi stojące w boksach, wieżyczkę strażniczą i paru wartowników.

Na razie nie strzelaj - idź w stronę boksów z czołgami. W tym momencie jeden z czołgów opuści "garaż" - nie przejmuj się, nie widzi cię. Wleź do boksu z pozostałym Tygrysem i przeciśnij się do tylniej ściany tak, by móc przyczepić do niego minę.

(18) Nie lękaj się, mina nie wybuchnie, zanim nie zaminujesz wszystkich czołgów w bazie. (Zrób teraz save.) Wyjdź z boksu i idź w stronę Tygrysa, który wyjechał na zewnątrz. Stoi parę metrów dalej, a mechanik gmera coś przy gąsienicy. Załatw strażnika na wieży (od niego zacznij!), potem innych wartowników, na końcu mechanika. Wtedy zaminuj Tygrysa.

Jego lufa wskaże ci drzwi, w które musisz wejść. Tam znajdziesz tylko jednego mechanika (ale pomieszczenie jest ważne - będziemy tu musieli jeszcze wrócić) oraz przejście do kolejnego sektora. (Znów radzę zrobić save.)

(19) Na wprost widzimy boks z kolejnym czołgiem, a po prawej - uszkodzony czołg, wokół którego wrze praca, a na dodatek w głębi widać wieżyczkę strażniczą. (Co gorsza, jest i druga, ale na razie jej nie widzisz.)

(20) Odetchnij głęboko - i do boju! Kogo kropniesz najpierw, to już twój biznes, ale ja bym zaczął od wieży po prawej...

...potem tych na dole, potem gościa na drugiej wieży. (Zasłania ją boks z czołgiem - który naturalnie też należy zaminować.) W tym momencie uważaj - gdy podkładasz minę, wchodzisz w pole strzału Niemca ukrytego w boksie będącym po drugiej stronie dziedzińca (leży koło beczek).

(21) Gdy już mamy czystą drogę, minujemy ten uszkodzony czołg...







Musisz zaminować jeszcze skład amunicji. To to pustawe pomieszczenie z mechanikiem. Wróć tam i poszukaj miejsca, w którym należy podłożyć minę. Dla ułatwienia - obok dużej otwartej skrzyni z jakimiś zielonymi pudełkami. (Ew. zaminuj to od razu, gdy tylko tam zajrzysz?)

Teraz chwila emocji, ponieważ masz kilkanaście sekund na opuszczenie budynku - zanim nastąpi eksplozja (nie masz szansy, by ją przeżyć, gdy jesteś w środku). Cały "urok" tej sytuacji polega na tym, że jeśli wypadniesz na zewnątrz, zaatakują cię Niemcy, którzy wyroją się tuż po eksplozji, jeśli za bardzo zbliżysz się do boksu z czołgiem, oberwiesz od innej miny. No cóż, trzeba po prostu próbować do skutku. W końcu się uda.

(22) Idź na wprost, do budynku otoczonego płotem z drutem kolczastym - widzisz te otwarte drzwi?

(23) W środku skręć w prawo - będzie pokój z apteczką.

Potem idź w lewo - na końcu korytarza jest pomieszczenie, w którym siedzi kilku Niemców. Wrzuć tam granat, potem szybko chwytaj pistolet maszynowy - i do boju!

Teraz masz chwilkę spokoju - możesz na luzie dojść aż do drzwi. Zanim je otworzysz, zrób save. Za drzwiami jest rampa załadunkowa - przy niej ciężarówka, a w pobliżu wartownicy.

Załatw ich, ale uważaj - obok miejsca, gdzie stoisz, są beczki z benzyną. Idź po rampie, miń ciężarówkę i podejdź do dżipa.

Za samochodem stoi jeszcze wieżyczka wartownicza, a wartownik na niej zacznie robić to, za co pobiera żołd. Zgaś gościa, i reflektor; zeskocz z rampy, podejdź do dżipa... Zaliczyłeś kolejny etap.



1.4. Lighting the Torch

Cel misji: dotrzeć na lotnisko i zniszczyć 12 stukasów.

Uwagi: to pierwsza z misji, w której bawimy się w strzelca pokładowego. I jedyna, gdzie nie mamy żadnego wpływu na trasę, jaką się poruszamy. Obsługujemy tylko kaem - wybór trasy i jazdę pozostawiając majorowi Grillo. W związku z tym trudno mówić o poradach - po prostu grzejcie we wszystko, co jest podejrzane.

Misja ta składa się z dwóch faz: w pierwszej jedziemy na lotnisko, w drugiej czynimy zadymę na lotnisku.

(24) Gdy dotrzesz do miejsca, gdzie drogę tarasuje ciężarówka, najpierw wystrzelaj żołnierzy, a potem ogniem kaemu rozsnieś blokujący drogę nędzny płotek - dopiero wtedy będziesz mógł jechać dalej (za płotkiem też są Niemcy...).

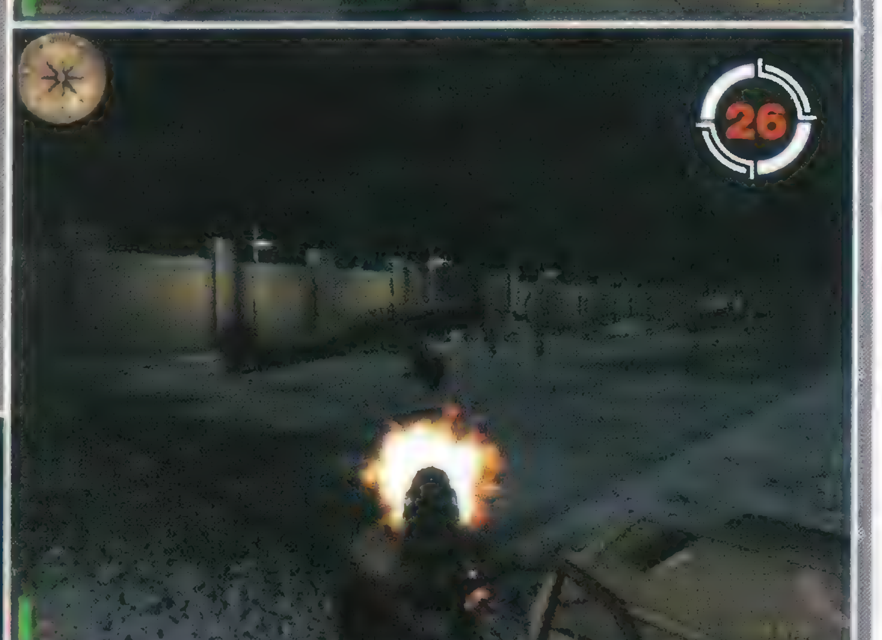
Uważaj na bunkry: strzelają z nich z panzerschrecków. Bunkra z kaemu wprawdzie nie zniszczysz, ale strzelaj w jego czubek - zniechęcisz strzelca do prowadzenia ognia.

Żołnierzy można przejechać (ale lepiej wystrzelać).

Kaem możesz obracać w promieniu 360 stopni (grzej także do tych, co są z tyłu).









Klawisz 3
Pistolety maszynowe

Thompson
Magazynek: 30
Maksymalna ilość amunicji: 300

MP-40
Magazynek: 32
Maksymalna ilość amunicji: 300
Uwagi: obie bronie są ekstremalnie skuteczne w walce na bliski dystans tudzież gdy wróg jest odległy o naście metrów. Strzelajcie krótkimi seriami - przy dłuższych odrzut podniesie wam wysoko lufę (ew. zacznijcie od strzałów na wysokości bioder lub niżej).

Klawisz 4
Ręczne karabiny maszynowe

Brown Automatic Rifle
Magazynek: 20
Maksymalna ilość amunicji: 500
Uwagi: niezbyt duży magazynek, niezbyt duża szybkostrzelność. Używać raczej przy strzelaniu na dystans powyżej 100 metrów. Na bliższy dystans lepiej używać peemów.

StG44
Magazynek: 30
Maksymalna ilość amunicji: 500
Uwagi: jest to RACZEJ karabinek szturmowy, a nie rkm - tak czy inaczej wspaniała broń do walki na bliski, jak i daleki dystans.

Klawisz 5
Granaty

Mark II Frag Grenade
Maksymalna ilość: 6
Uwagi: granat obronny - rzucać na daleki dystans lub zza osłony. W najgorszym razie choć kucnąć. Odłamki rażą w promieniu kilkunastu metrów.

Stielhandgrenate
Maksymalna ilość amunicji: 6
Uwagi: niemiecki granat zaczepny, osadzony na drewnianym trzonku. Doskonale sprawuje się w walce wewnątrz budowli.











(25) Gdy tylko zacznie się druga faza misji, obróć kaem wstecz - za wami jedzie ciężarówka z ekipą pościgową. Najlepszą metodą walki jest strzelanie (z daleka) w silnik - ciężarówka wybuchnie, i po sprawie. Gdy pozwolisz jej zbliżyć się, żołnierze na pace otworzą ogień.

Na lotnisku uważaj na dachy budynków - tam też siedzą ludzie z panzerschreckami.

(26) Bardzo ważne jest, by rozwalać wszystkie stojące na ziemi Stukasy, jeden po drugim. Gdy jakiegoś pominiesz, ten wystartuje i będzie cię nękał z powietrza. Można takowy strącić, ale jest to bardzo trudne.

(27) Gdy dotrzesz do miejsca, gdzie stoją czołgi + kupa Niemców - wal w beczki z benzyną, ich eksplozja skasuje wszystko, co żyje, i nie.

(28) Misję kończymy przy bunkrze z czerwono oświetlonym wejściem.

1.5. Lighthouse

Cel misji: zniszczyć wrogie centrum łączności, przedrzeć się do latarni morskiej, włączyć latarnię.

Idź schodkami na dół. Gdy tylko korytarz się skończy, skręć ostro w lewo - ujrzysz opancerzone drzwi. To wrogie centrum łączności.

Jeśli masz mało energii, wejdź w otwarte drzwi naprzeciw centrum - na końcu korytarzyka będzie apteczka, ale tam może być przyczajony Niemiec.

Otwórz drzwi centrum, wykończ załogę (może granacik?) i rozwal wszystkie błyskające na czerwono odbiorniki radiowe. Pierwsze zadanie wykonane!

Idź dalej przed siebie, skręć w prawo i zjedź po niewielkich schodkach. W tym korytarzyku zasadniczo nie ma nic ciekawego, ale... po pierwsze - bodaj w drugich drzwiach po prawej, na stojakach stoją mauzery (tzn. przybędzie ci amunicji). Na samym końcu korytarza znów zobaczysz zamknięte drzwi po lewej. To... kibelek. I co ciekawsze - zajęty. Jak chcesz, możesz dać gościowi coś na przeczyszczenie. :)

Naprzeciw WC będzie małe pomieszczenie, gdzie wśród rozmaitych rupieci znajdziesz leżącą na ławie lornetkę. Weź ją - może się przydać.

Wyjdź i wejdź w zamknięte pomieszczenie po prawej - apteczka. Wróć do głównego korytarza. Idź do jego końca i skręć w prawo - zobaczysz windę. Wejdź do niej i przekręć wyłącznik na ścianie windy po prawej. Zjeżdżamy. Wyjdź z windy, skręć w lewo - napotkasz co najmniej trzech panów w piaskowych mundurach.

Sugeruję też, byś po ich wystrzelaniu pochodził po tych pomostach i wykończył także tych, co siedzą piętro niżej (fajnie można tu wykorzystać granaty). Wróć do windy i zjedź. Wcześniej radzę zrobić save - bo wysiądziesz na wprost małej "kanciapy", w której jest paru Niemców (a z boku zajdą cię ci, których nie wykończyłeś przed chwilą). W pomieszczeniu znajdziesz apteczkę. A gdy spojrzysz przez okienko na wprost, ujrzysz dwie ciężarówki - i otwarte przejście na zewnątrz.

Wyjdziesz zza zakrętu i ujrzysz trzy ważne rzeczy:
1. **(29)** Latarnię morską na końcu drogi.
2. Niezbyt widoczny walcowaty bunkier w połowie drogi do latarni.
3. Prawie całkiem niewidocznych Niemców w pobliżu bunkra.

Przyda się lornetka. Przykucnij i starannie obejrzyj okolice bunkra. Na miarę możności postaraj się wykończyć załogę bunkra z Garanda. Nie powinno to być trudne. Gdy podejdziesz troszkę bliżej, uważaj na Niemca stojącego na galerii u szczytu latarni. W samym bunkrze znajdziesz apteczkę.

(30) Gdy dotrzesz do wejścia latarni, skup się. Zaraz po minięciu skrzyń zobaczysz "okienko" w ścianie - to stanowisko strzeleckie.

Tam może być Niemiec - ale nie musi. Jak chcesz, wrzuć do środka granat. Zaraz potem skręcasz w lewo - i prawie jak w banku będzie tam Niemiec. A jak nie tam - to zaraz za kolejnym zakrętem.

Dojdź do schodów i leź do góry. Możesz iść spokojnie - kolejnego Niemca spotkasz dopiero na samym szczycie. Wykończ go i popatrz na ścianę - poniżej palącej się na ścianie lampy ujrzysz wielką wajchę. Tu radzę przeładować Garand...

Przekręć ją - w ten sposób uruchomisz latarnię morską.

(31) Na wprost masz drzwi na galerię. Popatrz na drogę - widzisz ciężarówkę pełną Niemców.

(32) W twoim interesie jest zatrzymać ją możliwie daleko od latarni. Moja rada - grzej z Garanda (ma dalszy zasięg!), ale nie w żołnierzy, a w silnik ciężarówki. O ile będziesz strzelał szybko i celnie, ta wyleci w powietrze na tyle daleko od latarni, że ocalałym Niemcom nie będzie się chciało gnać na piechotę przez pustą drogę.

A jeśli nawet - to łatwo wykończysz ich z pistoletu maszynowego. Może się jednak zdarzyć, że paru się przemknie - napotkasz ich przy stanowisku strzeleckim na dole.

(33) Zejdź, wyjdź na zewnątrz, idź za latarnię. Stoi tam ciężarówka - a za kółkiem twój stary znajomy.

Ostatnie spojrzenie wokół - bo więcej do Afryki nie wrócisz...

NORWEGIA

2.1. Secret documents of the Kriegsmarine

Cel misji: wykraść tajne planety niemieckiej marynarki, spenetrować wrogą bazę.

Uwaga: tu liczy się spostrzegawczość. Zamiast Garanda masz karabin snajperski - wykorzystaj jego możliwości. Ponadto doszedł skuteczny pistolet z tłumikiem - dzięki niemu możesz likwidować wroga bez alarmowania kumpli ofiary. Uważaj na owczarki - atakują znienacka i są bardzo niebezpieczne. Warto też nadstawiać uszu: chrzęst śniegu pod nogami/łapami zdradzi obecność wroga, nawet jeśli nie będziesz go jeszcze widział.

Idź naprzód, aż ujrzysz bramę. Obejrzyj ją przez snajperkę. Ci na dole - to Niemcy, możesz ich zdjąć (przy bramie jest dwóch, trzeci gość sterczy na wieżyczce po lewej stronie bramy [może ona nie być widoczna z dalszej odległości]). NIE strzelaj do kolesia widocznego za oknem (na pierwszym piętrze) w budynku obok bramy - to major Grillo. Podejdź bliżej - zobaczysz wieżyczkę wartowniczą (i gościa na niej), a za nią baraczek. Uważaj - z obu jego końców mogą cię ostrzelać.



Wejdź do środka bazy, wejdź do budynku, w którym widziałeś majora Grillo. Znajdziesz tam apteczkę i schmeisser. Wyjdź z budynku, za pierwszym barakiem skręć w lewo - uważaj na złego pieska!

(34) Idź przed siebie, ale uważaj na wnęki pomiędzy barakami - zwykle siedzi tam jakiś "kamper". Nadstawiaj uszu! W końcu ujrzysz dość posępny fabryczny budynek z betonu - za jego prawą krawędzią czeka paru Niemców.

Od tego budynku skręć w prawo - ujrzysz drugi, ozdobiony czerwonymi flagami + paru Niemców przed nim.

Wejdź do wnętrza. Po prawej znajdziesz apteczkę (i zamknięte drzwi). Wejdź na schody (uważaj na Niemca, będzie parę metrów wyżej), wejdź na pierwsze piętro i skręć w prawo, w otwarte drzwi.

Będzie tam kolejny Niemiec i pierwsza część planów.

W następnym pomieszczeniu siedzi Niemiec (oficer) za biurkiem. Ale nie on jest ważny - na jednej ze ścian wisi wielka plansza - kolejna część planu, który musisz wykraść.

Idź do pancernych drzwi. (Zrób save!) Za nimi w korytarzu kłębi się chyba z pół batalionu Niemców (no dobra, niech będzie, że pół plutonu). Granat, schmeisser i 'Gott mit uns'!

(35) Idź naprzód i skręć w pierwsze drzwi (po lewej). Tradycyjnie spotkasz Niemca, a także apteczkę oraz trzecią część planów.

Uważaj, kiedy będziesz je brał, bo możesz dostać w plecy - Niemcy na korytarzu chyba ożyli, bo znów jest ich sporo. W tym samym pomieszczeniu idź za generator (?) - ujrzysz dwoje drzwi. Skręć w te po lewej. I znów Niemiec - i ostatnia część planów (też uważaj na plecy!).

Teraz opuść budynek mniej więcej tą samą trasą - mniej więcej, bo wyjście jest w troszkę innym miejscu niż wejście, a po drodze znów będzie sporo panów w blaszanych kapeluszach, że o pieskach nie wspomnę.

Idź na wprost i w prawo (wzdłuż takiego dużego zadaszenia czy hangaru bez jednej ściany).

Miń go, skręć w lewo, ujrzysz rząd skrzyń przykrytych czapami śniegu i okopany MG-42. (Zrób save.)

(36) Idź prosto, ale kiedy będziesz blisko MG-42, zejdź z drogi - i galopem do niego. Chwyć go i od razu grzej ogniem ciągłym w tych, co czekali na dole, aż wyjdziesz zza zakrętu.

No cóż - tym razem pułapka im nie wyszła. W każdym razie nie żałuj sobie, Niemców jest sporo. Wszelako i tu musisz uważać na plecy - za skrzyniami, które minęliśmy wcześniej, czasem ni stąd, ni zowąd pojawia się Niemiec. Gdy wykosisz wszystkich, którzy tam byli, możesz wrócić na drogę

Ale wcześniej sprawdź snajperką, czy na dachu głównego budynku, zaraz obok 2 kominów, nie ma Niemca ze snajperką. Bo on pojawi się jak "amen" w pacierzu zaraz, gdy tylko podejdziecie do głównego budynku.

(37) Zatem podchodzisz do głównego budynku fabryki (uważaj na snajpera!). Wejdź do środka. Naturalnie tu znów na nas czekają.

W pomieszczeniu pod schodami znajdziesz apteczkę. Teraz schodami na górę i na lewo (zresztą innej drogi nie ma), potem schodkami w dół.

Widzimy jedne drzwi, za nimi drugie... i to już koniec tego epizodu.

2.2. Scuttling the U-529

Misja ta składa się z kilku submisji.

2.2.1. Naxos Prototype

Cel misji: zdobyć niemiecki mundur i dokumenty, zniszczyć prototyp tajnego urządzenia oraz dostać się do wnętrza U-529.

Wejdź za drzwi - zobaczysz niemiecki mundur i dokumenty. Weź je SZYBKO i SZYBKO schowaj broń. Jasne? Żadnej broni w łapie albo zacznie się zadyma!

Od tej pory jesteś niemieckim oficerem - a za parę sekund do pomieszczenia wpadnie patrol. Przejdź przez pomieszczenie, gdzie paru Niemiaszków tnie w karty. Są tak zajęci, że nawet cię nie zauważą.

(38) Zejdź schodkami - wkrótce natkniesz się na posterunek kontrolny.

Klawisz [6]
Inne

Bazooka
Magazynek: 1
Maksymalna ilość amunicji: 6
Uwagi: broń przeciwpancerna, ma zasięg ognia rzędu 80-100 metrów, ale wskazane jest (by zwiększyć szansę trafienia) prowadzenie ognia z połowy tego dystansu. Można też stosować jako "kieszonkową artylerię" do zwalczania bunkrów itd. Na czołg potrzeba 3-5 pocisków.

Panzerschreck
Magazynek: 1
Maksymalna ilość amunicji: 6
Uwagi: niemiecki "klon" bazooki. Ma większy zasięg (rzędu 150 metrów).

Winchester shotgun
Magazynek: 5
Maksymalna ilość amunicji: 50
Uwagi: ekstremalnie zabójczy w bardzo bliskim (rzędu kilku metrów i mniej) zasięgu. Niemal bezużyteczny na dalszy dystans. Stosować szczególnie podczas walk we wnętrzu budowli (choć i tak polecam raczej peemy).

Inne dostępne w grze uzbrojenie

MG-42 heavy machine gun
Magazynek: nielimitowany
Maksymalna ilość amunicji: brak limitu
Uwagi: piekielnie szybkostrzelny i morderczy karabin maszynowy na każdy dystans. Spotkasz ten oręż w bunkrach i tym podobnych stanowiskach obronnych. Nie można go przenosić. Pole ostrzału ok. 90-150 stopni.

M1919A4 0.3" machine gun
Magazynek: brak limitu
Maksymalna ilość amunicji: brak limitu
Uwagi: w grze spotkasz go tylko w jednej misji (będzie zamontowany na dżipie). Pole ostrzału - 360 stopni (warto o tym pamiętać!).



tam, gdzie stoją skrzynie. Natkniesz się na niemieckiego oficera, który niestety nie da się nabrać na machanie papierami przed nosem.

Cholera! Rozlega się alarm, a wszystko, co żyje, biegnie, by cię zabić. Wyłącz alarm.

(39) Możesz już zapomnieć o udawaniu niemieckiego oficera - przez megafony i tak pyszczą, że w bazie jest szpieg w takowym mundurze. Zatem - naprzód! I oto jesteśmy w kolejnym dużym pomieszczeniu. Na wprost widzisz duże (ale zamknięte na głucho) drzwi prowadzące gdzieś w dół. Nas interesują jednak dużo mniejsze drzwi po prawej stronie. I tu radzę zrobić save.

(40) Dalej jest korytarzyk kończący się drzwiami. A za nimi - U-boot. Zaraz potem natkniecie się na wartownika - na sam twój widok facet zjeżdża zygzakiem. Czy go kropniesz, czy nie - będzie zaraz gorąco. Zatem profilaktycznie warto wykończyć mechaników reperujących działo U-boota. Schowaj się za beczkami z ropą. Nie dość, że zaczną grzać do ciebie z przodu, to jeszcze z tyłu zaroi się od Niemców.

(41) Po prostu wiej do przodu, bo nie zdołasz ich powstrzymać. Inna rzecz, że z przodu, gdy już dojdziemy do końca doku, wcale nie jest lepiej. Też kupa Niemców. (Granatem, granatem - zaczną wiać, a wtedy...)

(42) Jesteśmy coraz bliżej celu. Idź wzdłuż szyn. Oto widzimy drugi U-boot! Zejdź nań po rampie, dojdź do jego kiosku...

(43) ...ale uważaj na mechanika, który przyczaił się nad twoją głową!

Wejdź na górę, podejdź do włazu...

(44) I zaraz doładuje się następna część - w jego wnętrzu.

2.2.2. Inside U-529

Cel submisji: zaminować U-boot i zwiać, zanim ten wyleci w powietrze.

Jesteśmy we wnętrzu U-boota. I od razu dostajemy z obu stron.

Najpierw wykończ tych, co do ciebie strzelają. Potem idź w lewo. (Zauważ, że przez grodzie może przejść tylko w kucki.)

Wykończ wszystkich na drodze, znajdź miejsce, w którym masz podłożyć pierwszą minę...

(45) ...ale jej nie podkładaj! Możesz przejść jeszcze dalej - na samym końcu U-boota jest stół, a na nim manifest. Błyska na czerwono, więc można go wziąć - za to jest medal.

Wróćmy do peryskopu, idziemy w prawo. Znów wykańczamy wszystkich i patrzymy, gdzie należy podłożyć minę. (Po drodze można naturalnie brać apteczki.) Po co to wszystko? Otóż po to, że od momentu podłożenia miny nieubłaganie zaczyna tykać zegar.

(46) Trasę musisz znać na pamięć - dokładnie wiedzieć, gdzie należy kucnąć, a gdzie NALEŻY biec wyprostowanym. Gotowy do akcji? No to kładź minę, gnaj do przeciwnego sektora (naturalnie po drodze znów natykamy się na Niemców, mimo iż przedtem ich nie było...), kładziemy drugą minę...

(47) ...wracamy do peryskopu, chodu po drabince na górę.

(48) Wystawiamy głowę na zewnątrz... Jasne, znów tłum Niemców dookoła. Najważniejsze jest teraz jednak przeniesienie czterech liter z U-boota na nabrzeże. Zatem gnaj do trapu, przejdź na ląd stały i dopiero tam zacznij się odszczekiwać.

A dalej sprawa jest - hm? - prosta. Wracamy na trasę przy dziobie U-boota i idziemy naprzód. Być może będzie tam jeszcze paru Niemców - ale czy to naprawdę jakaś różnica? I tak wystrzelałeś już z ćwierć dywizji w tej misji. Gdy zbliżysz się do przejścia zagrodzonego drucianą bramą, ta powinna majestatycznie odsunąć się...

Droga wolna, druga submisja zaliczona!





2.2.3. Cover Blown

Cel submisji: uciec!
Uwagi: i to już ostatnia część misji z U-bootem. Najkrótsza, najprostsza... ale czy najłatwiejsza? Raczej nie - ilość Niemców jest wręcz przerażająca. Co mamy robić?
Po prostu iść naprzód przez kolejne doki. Przy czym pamiętaj o tym, że:

a) Niemcy na pewno będą wychylać się zza krawędzi kolejnych bram
b) na pewno będą kryć się za beczkami na rampach równoległych do U-bootów
c) choćbyś wystrzelał każdego co do jednego i tak co jakiś czas znajdziesz jakiegoś za swymi plecami

Mogę dać tylko taką radę, by po minięciu każdej bramy ciskać granatem za skrzynie - wypłoszysz stamtąd Niemców, a sam znajdziesz dobre schronienie.

(49) Kucnij za którąś z nich i ze snajperki zdejmuj ich najszybciej jak możesz. Ten sam numer powtarzaj przy każdej bramie. Gdy dotrzesz do doku, w którym oprócz U-boota ujrzysz samochód (a drzwi na wprost będą zamknięte na "amen"), idź w lewo wzdłuż prawej burty U-boota, aż dojdziesz do wnęki. Tam ujrzysz dwoje drzwi.

(50) W tych po lewej będzie pomieszczenie z apteczką. Za tymi drugimi ujrzysz schody prowadzące do góry (i na pewno spotkasz tam przynajmniej jednego Niemca).

(51) Schodami dojdziesz do pomieszczenia z apteczką i żelazną drabiną. Wejdź po drabinie - trafisz do wąskiego korytarzyka, po kilku krokach ujrzysz komunikat o zaliczeniu misji.

2.3. Escape from Trondheim

Cel misji: uciec na zewnątrz, do pociągu opanowanego przez ruch oporu.

(52) Jesteśmy w ponurym klaustrofobicznym korytarzu. I nie mamy specjalnego wyboru - cały czas do przodu, droga jest jedna. Ale uważaj - za niektórymi kratami tkwią kamikadze z Wehrmachtu. Czasem ujrzysz też kraty w podłodze, a pod nimi pomieszczenia z Niemcami. Jeśli chcesz, możesz próbować ich wystrzelać (ale nie musisz).

W pewnym momencie dotrzesz do miejsca, w którym na wprost będzie krata, a po prawej - korytarz.

(53) Tu na wszelki wypadek zrób save i skręć w ten korytarz. Już wiesz, czemu chciałem, byś zrobił save? Zaraz za tym trafisz na otwartą kratę w podłodze. Zeskocz do pomieszczenia poniżej.

Wyjdź z pomieszczenia - trafisz na długi korytarz z mnóstwem Szkopów.

Idź tym korytarzem prawie do końca i skręć w lewo, jeszcze raz w lewo, trafisz na schody - zejdź nimi.

Naprzód, w prawo, prosto do pancernych drzwi. Tuż przed nimi będzie jednak wnęka - w niej skrzynie, a tam znajdziesz apteczkę. Tu też warto zrobić save.

(54) Otwieramy wspomniane drzwi. Trafiamy na wielkie pomieszczenie. Gdzieś ujrzysz kanał naprawczy - wejdź do niego.

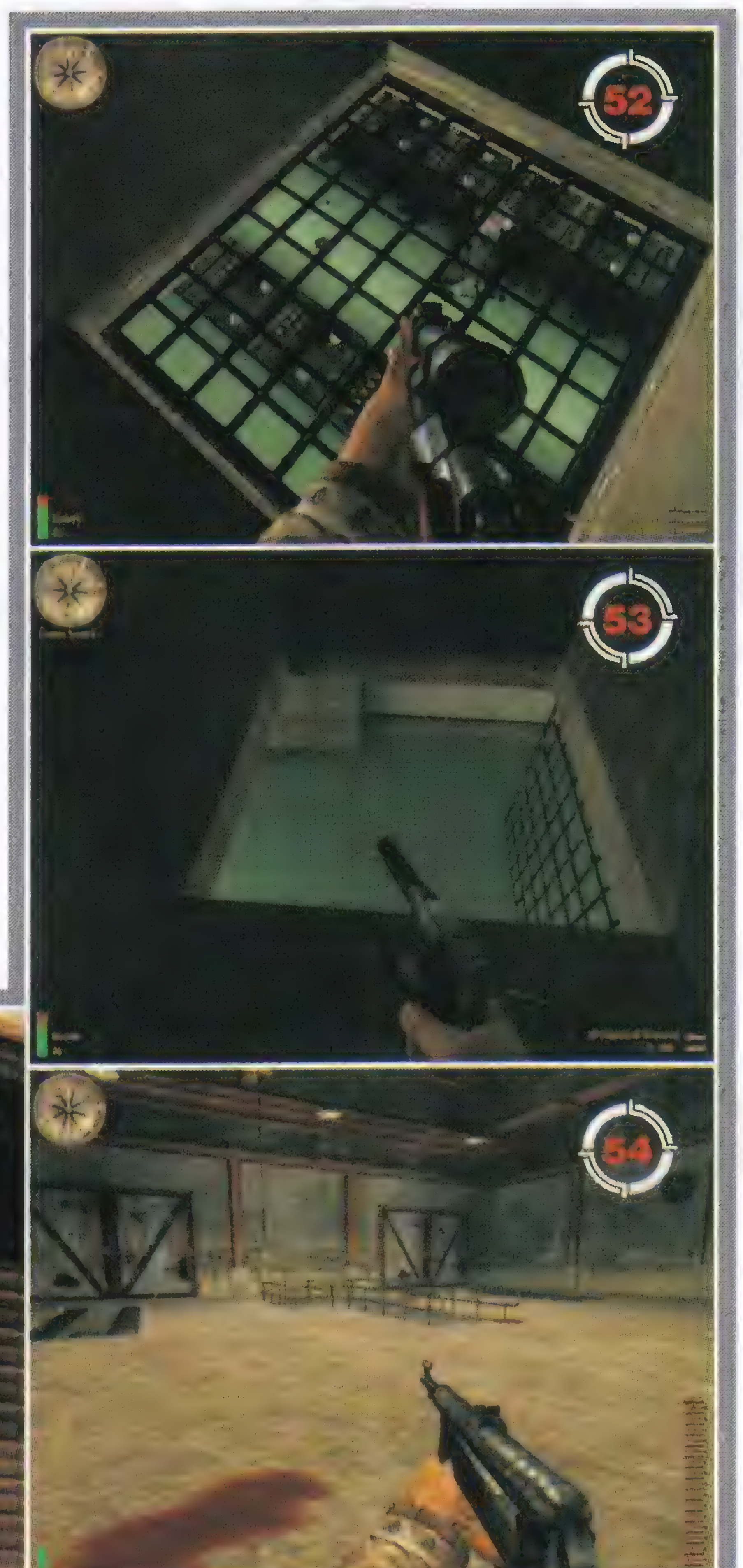
Na dole, w jednym z pomieszczeń znajdziesz apteczkę i granaty - przydadzą się! Wracamy na górę i idziemy w stronę widocznej betonowej budowli. Tamtędy wąski korytarzyk doprowadzi do kolejnych drzwi.

Po ich otwarciu w twarz buchnie ci mroźne zimowe powietrze i światło słońca - jesteśmy na zewnątrz! I kupa Niemców też.

Teraz ile sił zasuwaj przed siebie. Co nie znaczy, że masz biec po linii prostej. Chodzi mi o to, że w głębi widać nadjeżdżający pociąg.

Opanowali go norwescy partyzanci - i do niego masz dotrzeć (tym bardziej że w pewnym momencie włącza ci się zegar odliczający czas, w jakim masz to zrobić).

(55) Ale musisz uważać na Niemców, którzy znów atakują z wszystkich stron (strzelają nawet z dachów). W pociągu w jednym z wagonów siedzi paru kolesi - osłaniają cię ogniem. Dobiegnij do tego wagonu - misja zaliczona!





King Tiger
Uzbrojenie: działo 88 mm
Uwagi: najcięższy i najlepszy czołg niemiecki II wojny (a zdaniem wielu: najlepszy ciężki czołg II wojny). Będziesz mógł z niego korzystać w kilku misjach. Szkoda, że można tylko grzać z działa i tylko amunicją przeciwpancerną.

Inne dostępne w grze przedmioty

Mina z zapalnikiem czasowym - eksploduje w kilkanaście, -dziesiąt sekund od podłożenia. Nie możesz samodzielnie ustawić zapalnika na wybrany czas. Wiej zatem, gdy zobaczysz tykający zegarek, bo kiepsko z tobą będzie...

Mina z zapalnikiem radiowym - detonuje się w momencie, gdy zaminujesz wszystkie wskazane przedmioty.

Nożyce do drutu - teoretycznie do cięcia drutu, w praktyce użyjesz ich raz, i to niezgodnie z przeznaczaniem. :)

Banglory (Banglors) - rury wypełnione ładunkiem wybuchowym, służą do niszczenia zasieków. Spotkasz je w jednym epizodzie jednej misji.

Radio - walkie-talkie, służy do wzywania wsparcia z powietrza.

Lornetka - regulowany zoom pozwala czasem dostrzec wroga tam, gdzie nie widzi go nawet celownik snajperki.

Niemiecki mundur - pozwala udawać niemieckiego oficera (czasem nawet z powodzeniem).

Dokumenty - wskazane jest je mieć, gdy masz na sobie niemiecki mundur. Okazanie wartownikowi dokumentów znacznie zwiększa szansę przeżycia.

FRANCJA

Uwaga: tu zaczyna się - zdaniem większości graczy - najwspanialszy kawałek gry - lądowanie w na plaży Omaha ma ładunek dramatyzmu deklasujący wręcz wszystko, co stworzyła konkurencja. Sami się zaraz przekonacie, jak wiele w tym prawdy...



3.1.1. Landing

Cel misji: przeżyć lądowanie i dostać się do wnętrza jednego z wielkich bunkrów, blokujących plażę.

(56) Wędrówkę ku Francji zaczynamy od przejażdżki na barce desantowej. Tu możemy się tylko porozglądać i cieszyć, że nie wybraliśmy tej, która płynie obok po lewej...

(57) W końcu docieramy do brzegu, opada klapa... to, co dzieje się, przypomina masakrę - i nią jest...

Oto moje rady. Zaraz po wyjściu z barki kierujcie się lekko po skosie w lewo. Nad plażą górują dwa ogromne bunkry - kieruj się ku temu po lewej. Cały czas szukaj osłony - kicaj od zapory przeciwdesantowej do zapory, wyczekuj, aż strzelający do ciebie przeniosą ogień i skacz ku następnej zaporze (cały czas na lewo!). Nie baw się w strzelanie do Niemców...

(58) Gdy już dotrzesz do brzegu, rozglądaj się pilnie - jeśli szedłeś tak, jak ci mówiłem, powinieneś zobaczyć leżącą na ziemi apteczkę. W głębi dojrzysz sanitariusza opatrującego rannego - to twój kolejny cel podróży. (Naturalnie nadal szukaj osłony!) Sanitariusz powinien cię poratować apteczką.

(58) Następnym punktem orientacyjnym jest siedzący na ziemi żołnierz - w szoku. Aha - niezłą zasłoną przed wrogiem jest wzniecony wybuchami pocisków piasek. Tzn. gdy coś takiego buchnie w pobliżu - korzystaj z okazji, by się przemieścić.

Potem kolejna zapora, potem lej po pocisku...

(59) Jesteśmy już blisko celu, ale najgorsze przed nami - musimy przebyć parę metrów płaskiej plaży pod gęstym ogniem wroga. Zatem - save i próbujmy... Znajdź kapitana, ma gwiazdkę na hełmie. Rozkaże ci przynieść banglory, czyli rury wypełnione ładunkami wybuchowymi, które używane są do niszczenia zasieków. Są zaraz za tobą - na brzegu leja przy poległym żołnierzu. Bierz je i zanieś żołnierzom w pobliżu kapitana. Wezmą się za ich montaż... Po chwili nastąpi imponujące "BAANG!" i mamy otwartą drogę do bunkra. 'Time to move your ass, soldier!!! Go! go! go!'. Uważaj na miny!

Ufff. Paru udało się dobiec... Kapitan pośle dwóch żołnierzy, by pobiegli pod sąsiedni bunkier. Nie będzie to proste, bo z fortyfikacji idzie ogień flankujący, a na dodatek dwa okopane MG na skarpie walą prosto w gęby. Tu warto zrobić save. Chłopaki przykryją ogniem jeden z MG (możesz im pomóc), a potem ruszą prosto po bohaterską śmierć.

Ty bądź bardziej cwany. Gdy tylko wychylisz się zza bunkra, wskakuj do najbliższego leja, w nim leży ciało któregoś z żołnierzy. A obok niego snajperka. A snajperka - to już solidny argument w dyskusji z obsługą MG-42. Ale tak między nami - szkoda amunicji i punktów energii...

Zatem moja rada jest taka - kropnąć któregoś i bieeeegiem w kierunku okopów przy drugim bunkrze (nadal uważaj na miny!), zanim pojawi się zmiennik.

Wskocz do okopu. Idąc nim, natkniesz się na rannego sierżanta, który ostrzeże cię przed niemieckim MG-42, koszącym wszystko, co się tylko wychyli zza rogu.

Poczekaj, aż na chwilkę ustanie ogień, wychyl się - i jak wolisz: możesz ze snajperki, możesz z peemu - w każdym razie musisz SZYBKO zgasić tego gościa w otworze strzelniczym.

Udało się! Wejdź do bunkra. Nie właź od razu do góry, najpierw spenetruj miejsce, skąd strzelał MG-42. Znajdziesz tam apteczkę, a nieco dalej martwego Niemca i trochę amunicji. Teraz wróć na schody i idź do góry... Ten kawałek misji masz z głowy! Trudno było?

3.1.2 Inside the Bunker

Cel misji: zdobyć bunkier.

Zasuwaj schodami do góry, aż zobaczysz pancerne drzwi, ale dość dziwne, bo składające się z dwóch poziomych części. O, część górna właśnie się otwiera...

Wykończ Niemca. Otwórz drzwi i właź do środka. Znajdziesz apteczkę. Idź naprzód, aż trafisz na kolejne pomieszczenie. I nie właź - tylko ciśnij granat do środka.

Peem w rękę - wskocz do środka, obrót w lewo. Nie powinno już tam być nikogo żywego - ale wywrócony stół jest doskonałą osłoną przed tymi, co wyłażą z następnego pokoju.

(60) Moim zdaniem, im też można posłać granat. W tym pomieszczeniu, gdzie jesteś, po lewej znajdziesz taką wnękę - w niej drabinę.

Nad nią klapa, którą akurat podnosi jakiś ciekawski Niemiec. No i klapa - przynajmniej dla niego, bo nie będziesz miał problemów z kropnięciem go.

Ale jeszcze nie właź na drabinkę. Stojąc pod nią, przesuwaj się w prawo (patrz w górę!) tak długo, aż dojrzysz stojącą koło klapy czerwoną beczkę z benzyną. Puść w nią serię. Teraz możesz włazić. U góry widzisz wejście do pomieszczenia, a w głębi beczkę z benzyną. Trzask - i mamy małą apokalipsę.

Po wejściu schowaj się zaraz za ścianą po lewej stronie. Patrz teraz na wprost (lekko po skosie) - widzisz wejście do kolejnej lokacji - poślij tam granat. Teraz przeskocz pod prawą ścianę i powtórz zabieg z granatem. W ten sposób wykończysz sporą część ekipy powitalnej (ale nie myśl, że wszystkich).

Wejdź do środka, idź w prawo, potem znowu w prawo i na koniec - niespodzianka! - jeszcze raz w prawo.

(61) Odkryjesz kolejną drabinkę. I znów tak długo się pod nią przesuwaj, aż dojrzysz beczki z benzyną. Zdetonuj je. Wejdź na górę, na wprost masz korytarzyk - uważaj, po lewej stanowisko strzeleckie MG-42. Jeśli masz jeszcze granaty, wrzuć jeden do środka - jest tam sporo żołnierzy. Uważaj jednak na tych Niemców, którzy zaatakują od przodu.















Wejdź do tego pomieszczenia - tam jest przejście do stanowisk strzeleckich kolesi, którzy masakrują desant na plaży. Ale zanim tam wejdziesz, uważaj na wyraźnie wściekłego oficera. Załatw go szybko - wszak nadchodzi czas zemsty.

(62) Wreszcie jesteśmy u celu! Pokonaj załogę bunkra. Ale to ciągle nie koniec. Podejdź do bocznej strzelnicy. Przy okazji zobaczysz, jak resztki załogi bunkra wieją właśnie, ile sił w nogach. Możesz ich wykończyć - choćby z MG-42 - ale wtedy ci z drugiego bunkra zaczną strzelać do ciebie. Moim zdaniem, warto, a tamtych zaraz zgasimy - czy to snajperką, czy to z MG-42. Wedle woli.

Teraz zerknij na plażę, by nacieszyć oczy widokiem żołnierzy zalewających niemieckie pozycje. Pędem wróć do tego stanowiska strzeleckiego, chwytaj MG-42 - i patrz, jak z otwartych drzwi wysypuje się horda Niemców...

Gdy już ostatni z nich odda Bogu ducha, wyjdź przez te drzwi... Ale uważaj - tam za drzwiami MOŻE być jeszcze jakiś Niemiec!

Wyszedłeś? Misja zaliczona!

3.2. Battle in the Bocage

Cele misji: 1) zdobyć, a potem obronić dom przed atakiem Niemców. 2) zlokalizować i zniszczyć 2 działa 88 mm.

(63) Na początku wraz z kumplem przeszukujecie dom. Zmień broń na peem. Praktycznie w każdym pokoju będzie jeden albo i więcej Niemców. Bądź czujny. Wejdź do domu, natychmiast obrót w prawo. Niemcy! (I apteczka.)

Wejdź do drugiego pokoju. Obrót w lewo - Niemcy! Obok schodów skręć w prawo - Niemcy! Wróć na korytarz, idź naprzód - Niemcy!

Wróć pod schody. Wejdź na półpiętro tak, żeby widzieć pierwsze piętro. Popatrz dokładnie - w widocznych na wprost drzwiach czai się Niemiec...

(64) A potem jeszcze wyskoczy drugi! Wejdź do pomieszczenia, gdzie był pierwszy Niemiec - w głębi jest łazienka.

Idź naprzód, skręć w drzwi w lewo - Niemiec + apteczka. Wróć na korytarz. Na wprost masz zamknięte białe drzwi - na razie cię nie interesują. Wejdź w te drugie. Niemiec czai się za drzwiami - zatem zaraz po wejściu - obrót!!!

W tym czasie twój kumpel odkrywa, że za owymi białymi drzwiami zabarykadowali się nieco spłoszeni amerykańscy żołnierze. Miłą rozmowę przerywa nagle i nieodwołalnie kula niemieckiego snajpera.

Teraz musisz obronić tył domu - zatem biegiem do pokojów w tym rejonie... Trudno teraz coś doradzić - kucaj, kryj się za framugą, często zmieniaj stanowisko. Najlepiej strzelać do Niemców z możliwie dalekiego dystansu. Wbrew pozorom nie jest to takie trudne.

(65) Po jakimś czasie Niemcy zaatakują jeszcze raz. Biegiem do MG-42, tkwiącego w oknie. Ja specjalnie wpuściłem Niemców na dziedziniec, by mieć ładniejsze screeny...

Ale każdy z was powinien z palcem w nosie wykosić cały oddział tuż przy płocie - nie mają żadnych szans...

Kolejnym rozkazem, jaki dostaniesz, będzie lokalizacja i zniszczenie 2 dział kal. 88 mm, blokujących drogę biegnącą przed domem. Zatem idź tą drogą w prawo. Gdy zobaczysz duże drzewo, przejdź w tryb snajperski i szukaj dużego głazu leżącego w głębi drogi. Za nim jest Niemiec.

(66) Dalej trafisz na spalony wrak niemieckiego czołgu (przy nim trup Amerykanina i apteczka), za nim kryje się paru Niemców. Za tym wrakiem jest drugi - i ta sama historia. Idź naprzód, aż trafisz do Shermana. Przy nim zauważysz rozgałęzienie drogi - ale na razie tam nie idź.

Tuż za Shermanem zatrzymaj się i popatrz na wprost. Widzisz to zamaskowane działo?

Nie próbuj go atakować. Idź do tego rozgałęzienia przy Shermanie. Dotrzesz do sielsko wyglądającego domku z wrakiem samochodu na podwórku.

(67) Gdy to ujrzysz - zrób save, weź snajperkę i wejdź w tryb snajperski. Ostrożnie (patrząc przez celownik!) przesuwaj się w lewo tak, by obserwować mur stajni. W każdym oknie tkwi niemiecka głowa!

Jeśli to dobrze rozegrasz, zdejmiesz po kolei każdego gościa. Gdy już skasujesz "obserwatorów", idź pod ten biały domek. Twój podwładny znów wyciągnie z kłopotów kolejnego zbłąkanego Amerykanina. Jest to jedyny ocalały z grupki, która przeprowadzała rozpoznanie. Wleź do domku - po schodkach na górę, w drzwiach pomieszczenia na wszelki wypadek zrób save - i kucnij. W pomieszczeniu znajdziesz apteczki na stole, ale nie daj się podpuścić. Podejdź do okna - ostrooożnie - i luknij przez snajperkę na wieżę stojącą w głębi podwórka. Snajper zaczaił się u jej szczytu. Zdejmij go!

I tu uwaga - musisz to wszystko zrobić SZYBKO, bo koleś jest naprawdę dobry i masz tylko parę sekund czasu - albo on, albo ty! Gdy już jest po wszystkim, możesz wziąć apteczki. Ale to jeszcze nie koniec. W gęstwinie zarośli ukrywa się jeszcze trzech Niemców. Wiesz, co masz robić...

Teraz wróć do stajni - w niej znajdziesz całe stosy apteczek i amunicji. Uzupełniwszy zapasy, wyjdź przez małe boczne przejście. Ale bądź skoncentrowany - zaraz gdy wyjdziesz zza murku, trafisz na czwartego Niemca.

Teraz możesz spokojnie dojść aż do placyku za wieżą, gdzie leżą trupy tych, którzy na czas nie dostrzegli snajpera i jego kolegów. Przy jednym leży apteczka, przy drugim walkie-talkie. Bierz je.

W tym momencie Niemcy kontratakują... od strony stajni. Uważaj na dwóch kolesi czających się przy murku obok stajni - przynajmniej jeden z nich ma snajperkę.

A żeby nie było ci za lekko: w czasie walki słyszysz huk - to w powietrze wylatuje murek przy tym białym domku. Zza niego wysypują się kolejni Niemcy. Granatami ich!

Uffff, zdaje się, że warto wrócić do stajni, by skorzystać z apteczek... Potem wracamy na drogę, do wraku Shermana. Wzywamy wsparcie (tips: potrzebujesz do tego lornetki, radia i myszki). Pierwsze działo idzie w piach! 'Let's go'! Zwróć uwagę, że za działem, w głębi jest brama - ale na razie idź naprzód, by zlokalizować drugie. To nie

będzie trudne. Lotnicy nie chcą jednak atakować, bo w pobliżu jest stanowisko obrony przeciw lotniczej! Musisz je rozwalić, żeby lotnikowi chciało się ponownie ruszyć dupę. Idź w tę bramę za pierwszym działem.

Okolica sielska - można się zrelaksować. Musisz być czujny, gdy na poboczu zobaczysz (po prawej) kilka sporych kamulców.

Kucnij, weź snajperkę i wyjrzyj ostrożnie. Zobaczysz bunkier z dużą instalacją radarową - w głębi okopane działo przeciw lotnicze, a jeszcze bardziej na prawo stanowisko MG-42.

(68) Zacznie się zadyma! Z bunkra pruje pierwszy MG, z boku drugi. Zajmij się tym w bunkrze (musisz wystrzelać całą załogę - bodaj 3 ludzi). Jakby tego było mało, co pewien czas z bunkra wylatuje jakiś kamikadze, usiłujący dobiec pod waszym ogniem do tego okopanego MG-42. Gdy już zapadnie cisza, wejdź do bunkra: znajdziesz tam panzerfaust, apteczkę i amunicję. Teraz idź do działa, podłóż minę...

i BIEEEEGIEM w stronę... okopanego MG-42. Czemu? Bo waszymi śladami szli Niemcy (cała zgraja) i zaraz po wysadzeniu działa zaatakują - od lewego górnego rogu planszy.

Znów przekonasz się o sile ognia niemieckiego kaemu. Wróć na drogę - nie wykluczam, że czai się tam paru obdarzonych instynktem samozachowawczym żołnierzy

i panzerschreck wraz z zapasem amunicji. Na końcu okopu jest wrak niemieckiej 88. Obok lufy działa stoi Niemiec.

Kosisz go - i wychodzimy od drugiej strony armaty: tam (acz nieco dalej) będzie jeszcze dwóch. Masz obok siebie drugiego żołnierza, więc nie powinieneś mieć problemów.

Idziemy naprzód: gdy zobaczysz wrak czołgu, zejdźcie z drogi tak, by wykorzystać go jako osłonę - na drodze czai się bowiem transporter opancerzony + całkiem liczna, a żądna waszej krwi eskorta.

Zatem dojdź do wraku, chwyć panzerschreck, wyskocz, wystrzel (mierz w sam wierzch pojazdu) i zaraz odskok za wrak na czas przeładowania - wyskocz, strzel... i tak do skutku. (A myślę, że więcej jak 3 pociski nie trzeba.) Uważaj na eskortę.

Transporter rozwalony? To idź naprzód - gdy do niego odejdziesz, dołączy do ciebie 2 amerykańskich żołnierzy, którzy dekowali się po prawej. Idziecie razem dalej - zaraz za zakrętem drogi znów będą Szkopy...

(69) Jeszcze dalej zobaczysz jakieś zabudowania - uważaj, bo nie dość, że znów będą tam żołnierze wroga, to w głębi (w budynku) jest okopany MG-42, a obok niego paru spadochroniarzy.

Snajperka nadal wskazana. Dbaj tutaj o swoich ludzi, bo bez nich misja będzie PIEKIELNIE trudna do przejścia.

Gdy ich wystrzelacie, idź do przodu. Możesz próbować przebić się do miasta, jak Bozia kazała - wzdłuż drogi,

ja jednak proponuję skręcić w lewo, tam przy murze. Też nie będzie łatwo, ale nie wystawicie się na ogień obsadzających całą ulicę wrogów. Uważaj: w gęstwinie zieleni są też Niemcy - co najmniej dwóch.

Nic to, wykończ ich, idź dalej tak długo, aż dojdziesz do końca pierwszego domu. Teraz uważaj, bo tę przestrzeń blokuje MG-42 w oknie domu po przeciwnej stronie ulicy. To musi być szybka i zdecydowana akcja! Snajperze, do dzieła?

Gdy załatwisz jego obsługę, cofnij się do wraku samochodu przy wejściu do miasteczka.

(70) UWAGA! Nie idź dalej od tyłu budynków, bo wyjdziesz w miejscu, gdzie dostaniesz ogień na wprost i z lewej - a w plecy walnie wam snajper.

(71) Idźcie teraz do budynków, gdzie były dwa pierwsze MG-42 - przy każdym z nich znajdziesz apteczkę. Gdy dotrzesz do tego, który wcześniej blokował wnękę, z budynku na wprost wysypie się sporo Niemców. (Będą strzelać nawet z piętra.)

Gdy już jest po nich, idziemy do budynku, z którego wychodzili. Włazimy do jego wnętrza - na samym końcu, obok biurka są schody na pierwsze piętro. Na górze są dwa pomieszczenia. W każdym z nich jest i Niemiec, i apteczka.

Ten drugi pokój to - swoją drogą - całkiem niezłe stanowisko strzeleckie, nieprawdaż? Wykończ wszystkich Niemców, jakich masz w zasięgu (szczególnie tych przy okopanym MG-42) i wracaj na dół.







wroga. Wróć na główną drogę, ponownie wezwij wsparcie. Tym razem Thunderbolt zrobi to, co do niego należy. Ostrożnie naprzód. Mniej więcej w połowie drogi do resztek działa zerknij w prawo - jest tam mała fortyfikacja.

Załatw dwóch kolesi, którzy tam siedzą. Teraz musisz tylko wskoczyć do tego okopu i zrobić parę kroków naprzód...

Misja 3.3. The Nebelwerfer hunt

Cel misji: zlokalizować i zniszczyć trzy niemieckie moździerze rakietowe. Misja składa się z dwóch faz.

Faza 1

Jesteśmy w okopie. Idziemy naprzód, bierzemy apteczkę





Idziemy wzdłuż ruin - nie wykluczam, że będą się tam czaić niedobitki Niemców (mogą was też atakować z drugiej strony ulicy). Musisz też BARDZO uważać na kolejny MG-42 - ten na samym końcu ulicy. Znów snajperka ma co robić.

Widzisz ten budynek z wrakiem samochodu i oknami zabitymi deskami? Uważaj - w środku jest sporo Niemców + MG-42.

Najpierw skasuj dechy w oknach z karabinu maszynowego. Potem podejdź ostrożnie i ciepnij granat przez okno (z dystansu!). To powinno załatwić dwóch kolesi w pierwszym pomieszczeniu. (Na screenie specjalnie podszedłem bliżej, żebyście zobaczyli, gdzie siedzą.)

(72) Potem ostrożnie podejdź do drzwi (ale z boku, z boku, wzdłuż ściany!) i walnij kolejny granat. To z kolei powinno uspokoić strzelającego z MG-42.

Przy MG-42 jest apteczka. Następną znajdziesz przy MG na ulicy. Warto uzupełnić energię na maks, gdyż za chwilkę będzie bardzo gorąco. Gdy wyjdziesz na zewnątrz, na wprost zobaczysz wejście do budynku.

Zrób save, odetchnij głęboko i kicaj do środka. Znajdziesz tam trupy paru Niemców z panzerschreckami, ale tym się na razie nie przejmuj. Skręć w drzwi w lewo, w pomieszczeniu znajdziesz MG-42. Chwytaj go szybko i skoś Niemców (co najmniej trzech!), którzy będą przed lufą. Staraj się zrobić to szybko...

Czeka cię teraz bliskie spotkanie z Tygrysem, który zaraz przywali z działa dokładnie w tę ścianę, za którą stoisz. Zatem gdy tylko skosisz Niemców na wprost MG, CHODU do pomieszczenia z trupami, chwytaj panzerschreck i patrz przez okno.

(73) Tygrys to wielki, ciężko opancerzony, groźny czołg. Musisz pięciokrotnie celnie palnąć w niego pociskiem z panzerschrecka, zanim będzie miał dość. Robisz to tak - walnij doń z ostatniego okna z prawej strony pokoju, po czym BIEGIEM do tego pomieszczenia z MG-42...

Stąd pięknie widać cel. Widzisz? Lufa czołgu mierzy w to miejsce, gdzie byłeś przed chwilą. Ognia! I biegiem na poprzednie stanowisko strzeleckie! I tak bawiąc się z załogą Tigera w "tygryska i myszkę", mamy szansę go rozwalić. (Aha, uważaj na spadochroniarzy, czasem się pojawiają, szczególnie gdy sfuszerujesz ich wcześniejszy odstrzał z MG-42.)

Dostał? Dostał. Ha, ha! Teraz uważaj na załogę, która będzie nawiewać z czołgu.

Biegiem do budynku na wprost (tam będzie przynajmniej jeden przyczajony Szkopek).

W środku znajdziesz apteczki, a gdy wyjrzysz przez okno, zobaczysz Niemców atakujących z wszystkich stron - szczególnie uważaj na MG-42, pierwsze piętro w oknie budynku na wprost.

I tu właśnie przydadzą się kumple. Dadzą ci osłonę ogniem - ty gnaj do tegoż budynku z MG. Schodami na górę.

Wpadnij do pokoju z MG-42 (są nawet DWA), skasuj załogę, ewentualnie łap apteczkę i SZYBKO chwyć bliższy MG-42. Inaczej będzie po twoich kumplach - z budynków wylewa się fala niemieckich spadochroniarzy. Tylko MG-42 może ich skutecznie powstrzymać. A twoi kolesie jeszcze przydadzą się.

Idź do ostatniego budynku przy ulicy, wejdź do środka i znajdź przejście.

Wąskim i krętym korytarzykiem dotrzecie do wyjścia - tam ujrzysz zarośnięty roślinami rów melioracyjny, biegnący wzdłuż murka. (A wcześniej będą apteczka + amunicja.)

Idź nim spokojnie, aż dotrzesz do końca muru. Wtedy chwytaj snajperkę i zasuwaj do zielonego murka na wprost przy cmentarzu. Tam przycupnij, przeładuj broń, jeśli trzeba, i zaczynamy taniec. Gdy tylko się wychylisz, dostaniesz ogień z dwóch MG-42 w oknach kościoła.

Kasuj strzelających z MG-42 (i uważaj, bo na miejsce zabitego zaraz pojawi się zastępca - trzeba mu perswadować do skutku).

Gdy ich wystrzelasz - ponownie zaatakują spadochroniarze - dobrze wymierzona kulka zmienia ducha bojowego w duszę...

Idź w lewo - ale ostrożnie, bo jest jeszcze trzeci MG-42, a spadochroniarze kolejny raz uderzą z furią.

Idź wzdłuż kościoła (uważaj, Niemcy mogą niespodziewanie zaatakować od tyłu). Warto wejść do jego wnętrza i wykończyć 3 ocalałych spadochroniarzy, gdyż inaczej będą nam się naprzykrzać w dalszej części misji i to w sytuacji, gdy i tak będzie gorąco. Poza tym przy MG-42 są apteczki, a myślę, że warto się doładować...

Wychodzimy z kościoła i idziemy do polnej drogi, a potem w dół. I tu mamy chwilkę odpoczynku, gdyż dogrywa się kolejna faza misji.

FAZA 2

Idziemy spokojnie polną drogą - tak długo, aż zaczniemy widzieć jakieś struktury na wprost.

(74) I tu od razu zalecam ostrożność, gdyż - po pierwsze - za chwilkę zaczną walić w nas nebelwerfery, a poza tym dostaniemy się w ogień od 1 do 4 MG-42. Strzelają z bunkra na wprost.

Z bocznej strzelnicy drugiego bunkra i dwóch okopanych MG-42 pomiędzy bunkrami.

(75) Gonimy ostro w lewo tak, by wykorzystać ukształtowanie terenu - osłoni nas ono od ognia przynajmniej części z kaemów. Naturalnie staramy się skasować tylu Niemców, ilu się da. Cały czas pamiętaj o wykorzystaniu ukształtowaniu terenu! Gdy zbliżymy się do pierwszego bunkra i ujrzymy stojący obok moździerz, zza ściany bunkra wypadnie ochrona.

Nawet gdy wszystkich wystrzelasz, spodziewaj się, że za bunkrem paru się mimo wszystko przyczai... Nie czekaj i sam złóż tam wizytę.

(76) Wysadzamy pierwszy moździerz...

...po czym zaglądamy do bunkra, ponieważ można tam znaleźć ze dwie apteczki. Teraz wracamy do punktu wyjścia (pamiętając o tym, że wróg i nebelwerfery nadal są groźni). Po prawej stronie drogi znajdziemy płytki gliniasty rów - ruszaj nim do samego końca (w kucki!), a w miarę bezpiecznie dotrzesz w pobliże drugiego bunkra.

(77) Teraz uważaj, jak podchodzisz do tego bunkra (naturalnie wcześniej wystrzelaj jego załogę). Broń Boże nie podchodź pod sam budynek od jego frontu - są tam miny... A poza tym możesz znowu oczekiwać ataku Niemców.

Po prawej stronie bunkra zaczynają się okopy - uwierz na słowo, że więcej w nim Niemców niż much nad padliną.

Po wystrzelaniu tych, co byli pod lufą, wrzuć z dystansu parę granatów w rozmaite widoczne rozgałęzienia systemu umocnień. Poza tym warto iść z palcem na spuście, bo Niemcy i tak wyskoczą z każdego zakamarka... Gdy dotrzesz do pierwszych schodów - wyjdź z okopów, znajdziesz drugi moździerz...

(78) Wróć do okopu - cały czas naprzód (bo inaczej nie można), aż dotrzesz do końca, potem w lewo, po kilku zakrętach trafisz na kolejne schody - a obok nich trzeci moździerz...

(79) Co więcej w pobliżu znajdziesz i ten czwarty, ostatni. Gdy i on wyleci w powietrze - ujrzysz komunikat o zakończeniu misji...













Za miesiąc dalsza część drugiej wojny światowej. Znajdziecie między innymi opis pozostałych misji, opis medali i sposobów na ich zdobycie.

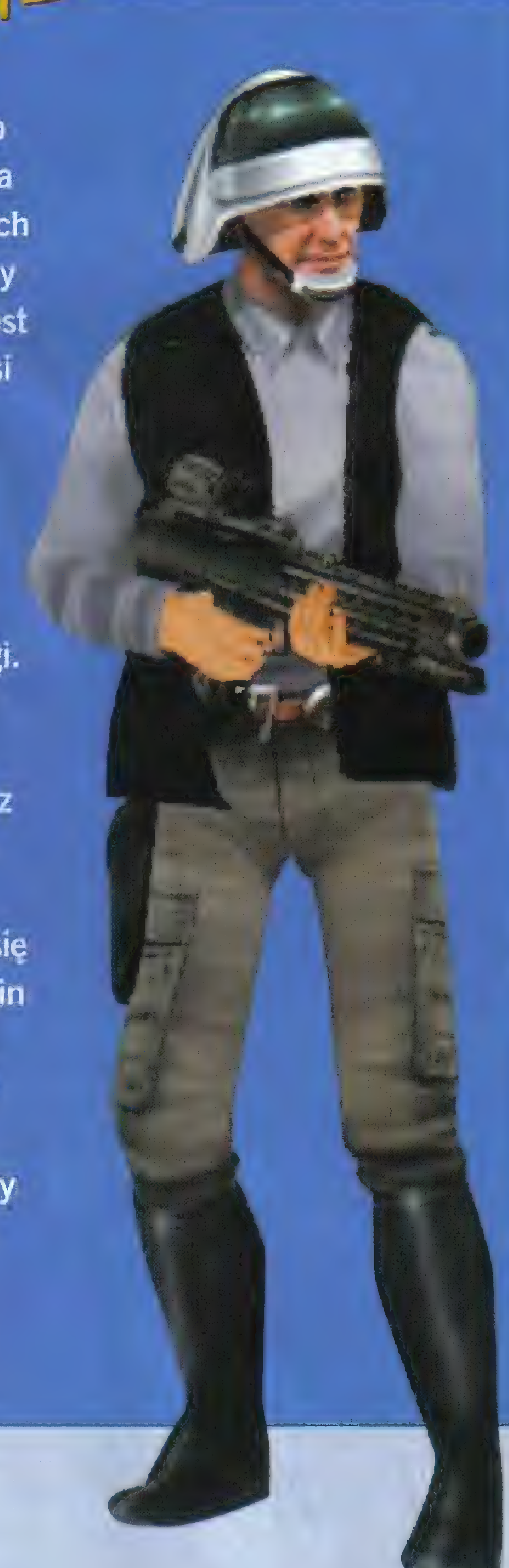


Producent: Raven
Dystrybutor: LEM
Gatunek: FPS
Wymagania: PII 500, 64 MB RAM
Akcelerator: 16 MB

RZUT OKIEM

Jedi Knight 2: Jedi Outcast to gra FPP, trzecia już osadzona w realiach świata Gwiezdnych Wojen, jaką wydano na komputery klasy PC. Za produkcję gry odpowiedzialna jest firma Raven, w chwili obecnej najwięksi specjaliści od dopracowanych, wysokobudżetowych FPP-ków.

Fabuła opowiedziana w Jedi Knight II wykorzystuje miejsca i postaci przedstawione w filmach gwiezdnej sagi. W grze już od pierwszej misji stajemy przed umocnieniami sił imperialnych uzbrojeni jedynie w pałkę i najprostszą z dostępnych broni. Cała historia Kyle'a Katarna, najemnika, który ma Moc, rozłożona została na 24 misje toczące się w ośmiu różnych lokacjach (m.in. Bespin i Nar Shaddaa). W efekcie gra opowiedziana jest bardzo "filmowo" - z rozmachem, wizualną wyobraźnią i zwrotami akcji, których nie powstydziłby się sam George Lucas. A poza tym, to najlepsza od lat gra ze świata Gwiezdnych Wojen.





1.1. kejim_post

Przechwycona przez Nową Republikę transmisja, z której dało się zrozumieć słowa "Dolina Jedi" oraz nazwisko admirała Galaka Fyyara, sprowadziły ciebie i Jan tu, do dawnej placówki Imperium na Kejim.

Po wylądowaniu skieruj się do budynku na lewo od wahadłowca, tam na górnej półce znajdziesz pierwszą **SECRET AREA**. Zaraz po tym kieruj się przed zamkniętą bramą bazy. Tu znajduje się działo laserowe, które, po przywróceniu zasilania, posłuży do jej otwarcia.

Patrząc w stronę bramy, odwróć się w lewo i skieruj za narożnik budynku - znajdziesz wejście doń. Wjedź windą i użyj przełącznika zasilania działa. Wróć na dół, "użyj" działa i wystrzel kilkakrotnie w bramę. Zjedź kryjącą się za nimi windą i wejdź w korytarz. Nie zajmując się oficerem po lewej (kryje go pancerna szyba), wejdź do magazynu po prawej. Tu znajduje się żółta skrzynia - zniszcz ją, a poprzez to kratę, na której stała.

Znajdziesz się w tunelu wiodącym do reaktora - zniszcz go i natychmiast cofnij się przed podmuchem! Następnie obejdź rozżarzone jeszcze resztki reaktora i wjedź windą. Tu zniszcz kratę w podłodze i zeskocz - do pomieszczenia za pancerną szybą. Przełącz trzy przełączniki na konsolecie; dzięki temu Jan dołączy do ciebie i otworzy ci dalszą drogę.

Stojąc w korytarzu, zacznij biec w lewo - do miejsca z obrazka **01**. Drzwi po prawej (niebieskie) prowadzą do pomieszczenia przylegającego do magazynu. Stąd, ze skrzyni, którą otworzysz znalezionym wcześniej supkeyem, weź light amplification goggles i zjedź windą. Użyj gogli i znajdź wnękę za skrzyniami - kolejną **SECRET AREA**. Następnie znajdź korytarz wiodący do sali z generatorem mocy (**02**). Będąc w niej, odczytaj niebieski kod z tablicy i korzystając z przełączników, otwórz czerwoną i zieloną sekcję bazy.



Opuść salę wyjściem po lewej i wejdź na górę - znajdziesz się w korytarzu za czerwonymi drzwiami z obrazka **01**. Skieruj się w lewo, do okrągłej sali z zamkiem kodowym (**03**).

Na początek

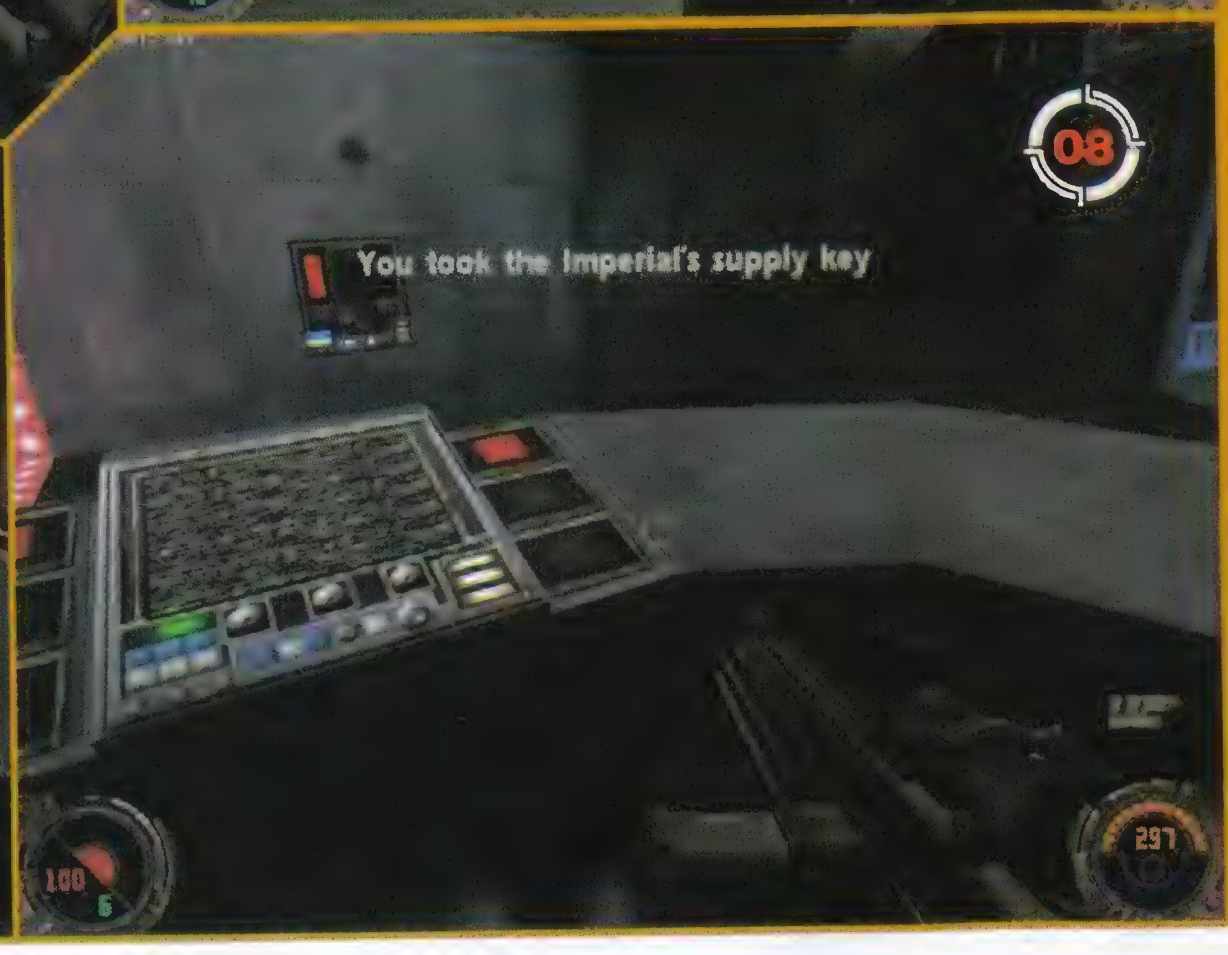
Niniejsza solucja nie jest opisem gry krok po kroku. Nie ma np. umiejscowienia przeciwników prócz miejsc, w których rzeczywiście jest to istotne. Powód takiego ujęcia jest prosty: Jedi Outcast jest FPS-em, a więc na eliminowaniu tychże polega... W tekście znajdziecie jednak sposób pokonania wszystkich etapów, które mogą sprawić trudność, oraz dokładne wskazówki dotyczące wszystkich SECRET AREAS w grze. Dzięki temu można z tej solucji korzystać, grając w zasadzie na każdym poziomie trudności.

Dwie porady przed rozpoczęciem gry:
1. Zmień ustawienia klawiszy tak, by mieć bezpośredni dostęp do poszczególnych mocy. Niezłym pomysłem jest zamiana skrótów z klawiszy funkcyjnych (F1, F2 itd.) na zwykłe numeryczne (1, 2 itd.). Zakładam naturalnie, że grasz układem W, S, A, D.
2. Często zapisuj grę, jednak wyłącznie w chwilach, gdy jesteś pewien swego bezpieczeństwa, tj. nigdy w trakcie akcji. Mnie zdarzyło się powtarzać cały poziom, gdyż zapisałem grę dosłownie na sekundę przed śmiercią chronionej osoby...









Skieruj się do drzwi po lewej - znajdziesz się przy wartowni chronionej przez automatyczne działka. Stąd skieruj się korytarzem do drzwi po lewej, do sali z kolumnami poniżej i zakodowanym terminalem, którego złamania podejmie się Jan. Natychmiast po usłyszeniu jej głosu kieruj się z powrotem do magazynu, w którym znalazłeś gogle - i odprowadź ją aż do terminalu! Na miejscu Jan otworzy ci przejście do znajdującej się po przeciwnej stronie korytarza sali z monitorami i zielonym kodem. Wróć do okrągłej sali z zamkiem kodowym i kieruj się do drzwi z czerwoną gwiazdą.

Za nimi kryje się kolejna wartownia chroniona przez działka. Zniszcz je i z przyległego korytarza, korzystając ze schodów po lewej, przedostań się na antresolę. Stąd, windą kryjącą się w załomie po lewej (**04**), wjedź do półokrągłej sali. Korzystając z przełącznika na konsolecie, wyłącz pole siłowe chroniące włącznik zasilający mechanizm zamka kodowego, przedostań się w jego pobliże po gzymsie wiodącym wokół sali - i użyj go.

Po wyeliminowaniu przeciwników wróć do windy, z niej zaś - w stronę drzwi widocznych po prawej, w głębi i dalej - do pomieszczenia z obrazka **05**. Biegnij, nie zatrzymując się, do samego końca szcześciobocznego tunelu - eksplozja odetnie ci wprawdzie drogę powrotną, jednak nic ci nie zrobi. Z jego końca zejdź do sali z arrakid viperami (**06**). Nie korzystaj z wyjścia po lewej, zamiast niego wyjedź windą (oznaczoną na obrazku kolorem czerwonym) na zewnątrz.

Znajdziesz się przy czaszy radaru. Stąd biegnij po dachu sześciokątnego tunelu (eksplozje nic ci nie zrobią) do półokrągłej sali naprzeciw i - ostatecznie - przylegającej do niej sali z ostatnim, czerwonym kodem.

Wróć do okrągłej sali (biegnij w prawo korytarzem za drzwiami) i korzystając z konsolet ustaw kody. Nie jest to trudne - zmieniaj fragmenty kodów do chwili, gdy złoży się symbol, jaki znajduje się w menu wytycznych (domyślnie Tab). Uczyniwszy to, obejdź centralny rdzeń mechanizmu tak, by stanąć na wprost zamkniętych drzwi (**07**) - przełącz wszystkie trzy przełączniki.

1.2. kejim_base

Wyeliminuj przeciwników i weź znajdujący się przy ciele oficera Imperial security key (seckey) - posłuży on do otwarcia zamkniętych drzwi w głębi korytarza. Z sali tej wejdź w korytarz po lewej i korzystając z konsolety po lewej, podnieś metalową osłonę okna naprzeciw. Zbij w nim szybę i przejdź do znajdującej za nim sali z komorą kriogeniczną. Po lewej znajduje się konsoleta (**08**) - użyj obu przełączników - dzięki temu ramię w komorze obróci się i uniesie.

Zbij szybę komory, wskocz do niej i natychmiast biegnij w stronę drzwi naprzeciw. Stąd, ze schodów, wejdź do niewielkiego pomieszczenia po prawej (**09**) i wyłącz chłodzenie komory. Wróć do niej i ostrożnie, korzystając z opuszczonego ramienia, wskocz na chodniczek na górę. Ostrożnie, po cienkim gzymsie, obejdź komorę dookoła - po jej drugiej stronie znajdziesz wejście do **SECRET AREA**.

Wróć na chodniczek i znalazłszy się w połowie jego długości, przeskocz we wnękę po lewej - do kolejnej **SECRET AREA**. Za drzwiami, jakimi kończy się chodniczek, znajduje się sala z wodą. Obejdź ją po gzymsie (**10**) do miejsca, gdzie przez okno zobaczysz żółtą skrzynię wewnątrz pomieszczenia - strzel w nią, otwierając drogę do jego wnętrza.

Wejdź do wnętrza filaru w sali z wodą i zeskocz w korytarz, który zawiedzie cię do dużej sali z kapsułami. Za nimi po jego prawej stronie jest korytarz z wartownią. Kierując się w lewo, dotrzesz do więzienia, w prawo natomiast - do oficera dysponującego seckeyem, który otworzy ci dalszą drogę do sali z konsoletą (**11**).

Z sali z konsoletą przejdź do sali z działkiem strażniczym i żółtą skrzynią przy kracie. Zniszcz ją i przejdź kryjącym się za nią wąskim tunelem do kolejnej sali.

Zwycięzcy oszukują

Efekt	**Kod**
helpusobi 1	Master cheat (umożliwia aktywację wszystkich innych)
100% zdrowia	give health
100% tarczy	give armor
100% Mocy	give force
100% baterii	give batteries
wszystkie przedmioty	give inventory
wszystkie bronie	give weapons
wszystkie powyższe	give all
ustal pozoim Force Jump (skoku)	setForceJump [1 2 3]
ustal poziom Force Heal (leczenia)	setForceHeal [1 2 3]
ustal poziom Force Push (pchnięcia)	setForcePush [1 2 3]
ustal poziom Force Pull (pociągnięcia)	setForcePull [1 2 3]
ustal poziom Force Speed (przyspieszenia)	setForceSpeed [1 2 3]
ustal poziom Force Grip (chwytu)	setForceGrip [1 2 3]
ustal poziom Force Lightning (błyskawic)	setForceLightning [1 2 3]
ustal poziom wszystkich mocy	setForceAll [1 2 3]

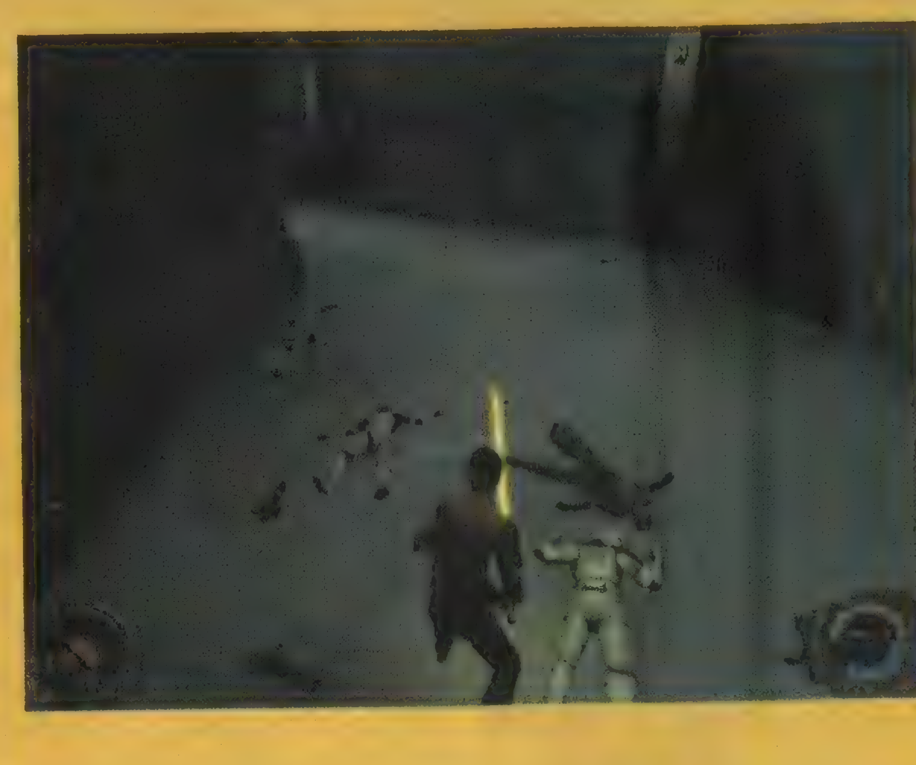
i dodatkowo

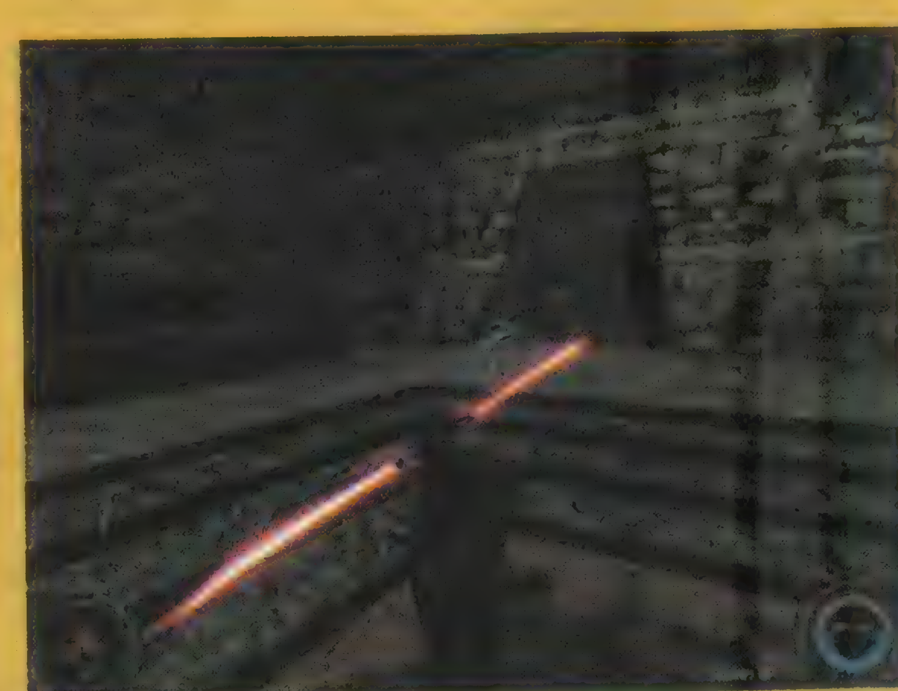
God Mode	god
Undead Mode	undying
przenikanie przez ściany	noclip
niewidoczność dla wrogów	notarget

Możesz także eksperymentować z kolorami miecza

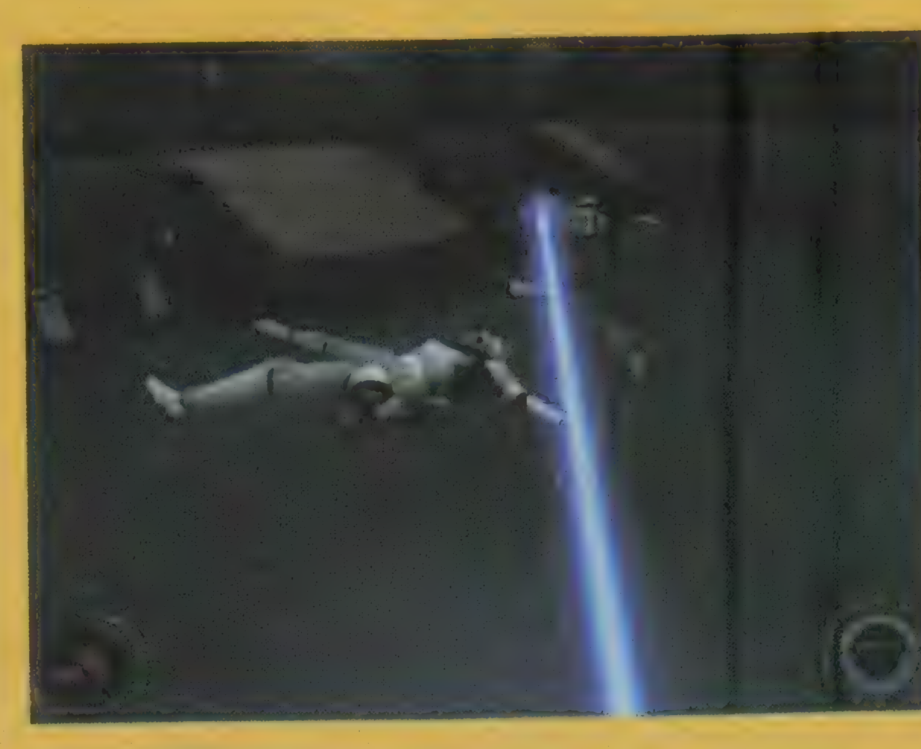
ustal kolor miecza	saberColor [red orange yellow green blue purple]

A w trybie multiplayer przywołać LightStaff, czyli miecz z dwoma ostrzami Dartha Maula!
Uruchom tryb multiplayer i wczytaj dowolną mapę, wpisując w konsoli gry (Shift + tylda - znaczek po lewej stronie klawisza 1) kod devmap i po spacji nazwę mapy, np. ctf_yavin (czyli devmap ctf_yavin). Już na planszy wybierz miecz i wyłącz go, lecz przez cały czas trzymaj go w dłoni (dwukrotne przyciśnięcie domyślnej 1), po czym w konsoli wpisz kod /thedestroyer.





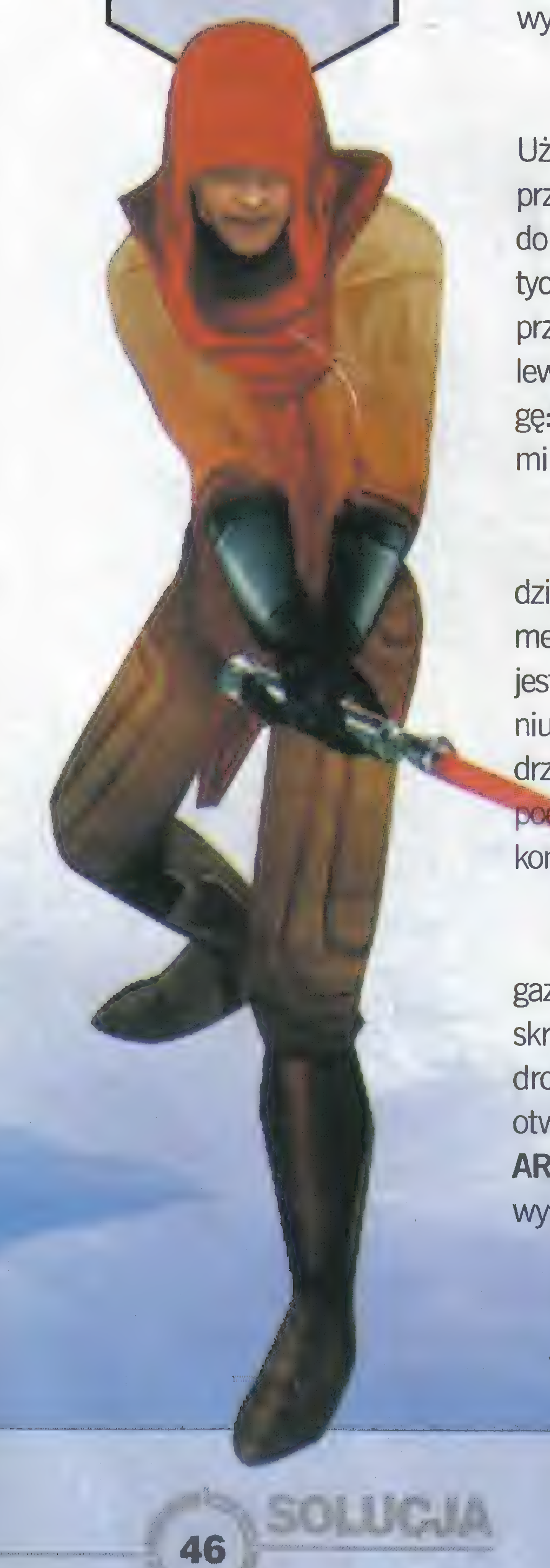
I jeszcze jedno
Raven, twórca Soldier of Fortune i wykorzystanego w nim po raz pierwszy systemu "ćwiartowania" przeciwników - Ghoul, zdołał, mimo polityki braku krwi LucasArtsu, przemycić jego następcę w kodzie finalnym Jedi Outcast. Możliwość tę otrzymasz, wpisując w konsoli gry (Shift + tylda - znaczek po lewej stronie klawisza 1) kod helpusobi 1 i następnie linię: g_saberRealisticCombat 1.





ACTION TIPS BONUS

Do zwalczania niewielkich stworów atakujących w kopalniach wykorzystuj alternatywny fire E-11.



Użyj przełącznika i wejdź w korytarz. Drzwi są tu pozamykane, jednak po chwili otworzą się, pozwalając przedostać się do sali z terminalem (**12**) i oficerem dysponującym seckeyem.

Stąd skieruj się ku różowym drzwiom - otworzą się na niewielki, zastawiony skrzyniami i co gorsza - broniony przez działa laserowe korytarz przyległy do pomieszczenia z generatorem. Najprostszym sposobem na bezbolesne pokonanie działa jest przykucnięcie w progu sali i ustawienie za skrzynią, po czym wyprostowanie: przeciwnik nie będzie w stanie cię trafić, tobie zaś potrzebne będzie zaledwie kilka strzałów, by wyeliminować zagrożenie.

We wnęce za działkiem kryje się przełącznik drzwi. Użyj go i natychmiast też działa! Wyeliminowawszy przeciwników, wejdź do sali z generatorem i zbliż się do konsolety we wnęce po lewej. Uaktywnij ją i natychmiast ukryj się w tej obok (**13**)! Nie próbuj też przechodzić bezpośrednio do zniszczonych drzwi po lewej - wybierz okrężną, lecz jedyną bezpieczną drogę: do drzwi na korytarz z działem, i następnie drugimi drzwiami naokoło reaktora.

Po wyjściu z sali z reaktorem (który, kiedy tylko znajdziesz się na schodach, eksploduje) przejdź aż do samego końca korytarza, do drzwi sali. Ta wypełniona jest trującym gazem, więc natychmiast po pochwyceniu seckeya, spoczywającego przy ciele oficera przy drzwiach, cofnij się. Wróć do zamkniętej dotąd wnęki pod schodami i otwórz ją - za nią kryje się konsola kontroli mouse droida.

Kierując mouse droidem przedostań się do sali z gazem (użyj małego wejścia po lewej stronie drzwi) i skręć w niski, niebieski korytarz po prawej (**14**). (Po drodze możesz zechcieć skorzystać z przełącznika otwierającego drzwi do trzeciej, ostatniej **SECRET AREA**.) W sali na jego końcu znajdziesz przełącznik wyłączający zasilanie w sali z gazem.

Na powrót kierujesz Kyle'em - przechodząc przez kolejne sale, przedostań się do punktu zakończenia misji na Kejim.

2.1. artus_mine

Wąwozem kieruj się w stronę widocznej w oddali bazy imperialnej. Kiedy włączy się alarm, biegnij do budynku-iglicy po lewej i wyłącz go. Do głównego budynku bazy-kopalni przedostaniesz się po rurach (uwaga na wieżyczki strażnicze!). Bezpieczna droga ukazana jest na obrazku **15**.

W pierwszej sali budynku, na chodniczkach, znajdziesz imperialnego oficera, przy nim zaś - seckey. Stąd, windą znajdującą się w dużej sali (kolejny seckey), skieruj się w dół do właściwej kopalni. Jadąc tam, zwróć uwagę na ciasny otwór w ścianie przed tobą i wejdź weń - znajdziesz się w **SECRET AREA**.

Na dole rozciąga się ogromna sala. Wyjście z niej, znajdujące się po jej drugiej stronie w głębi, wiedzie do windy. Zjedzie nią 4 szturmowców, jednak jeden dobrze wymierzony detonator termiczny wyeliminuje problem. Wjedź windą i skieruj się w lewo, miń skrzyżowanie, na kolejnym zaś skręć w prawo. Korytarz, w jakim stoisz, zaprowadzi cię do sali z trzema wyjściami. Najbliższe - po prawej, prowadzi do sali z "gonkiem" i dalej do następnej, w której zatrzymują się wagoniki. Nie wchodź tam, lecz skieruj się do drzwi w głębi - znajdziesz się na zewnątrz. Tu odnajdź miejsce ukazane na obrazku **16** i w chwili gdy pojawi się "język" - zeskocz nań i natychmiast przykucnij. Zaraz po tym wejdź w tunel, który zaprowadzi cię do sali reaktora. Zniszcz "przewody" na ścianach oraz rdzeń, po czym sam ustaw się na jego miejscu - zawiezie cię do sali, w której zatrzymują się wagoniki. Tu, korzystając z przęseł, wejdź na wagonik i przykucnij na nim. Po krótkiej jeździe zeskocz w widoczny po lewej ręce korytarz.

Znajdziesz się w kopalniach. Włącz light amplification goggles i nie starając się walczyć z atakującymi cię stworami, biegnij korytarzami, na każdym rozgałęzieniu skręcając w lewo (!) - do punktu ukazanego na obrazku **17**. Tu uaktywnij świder i idź w ślad za nim.

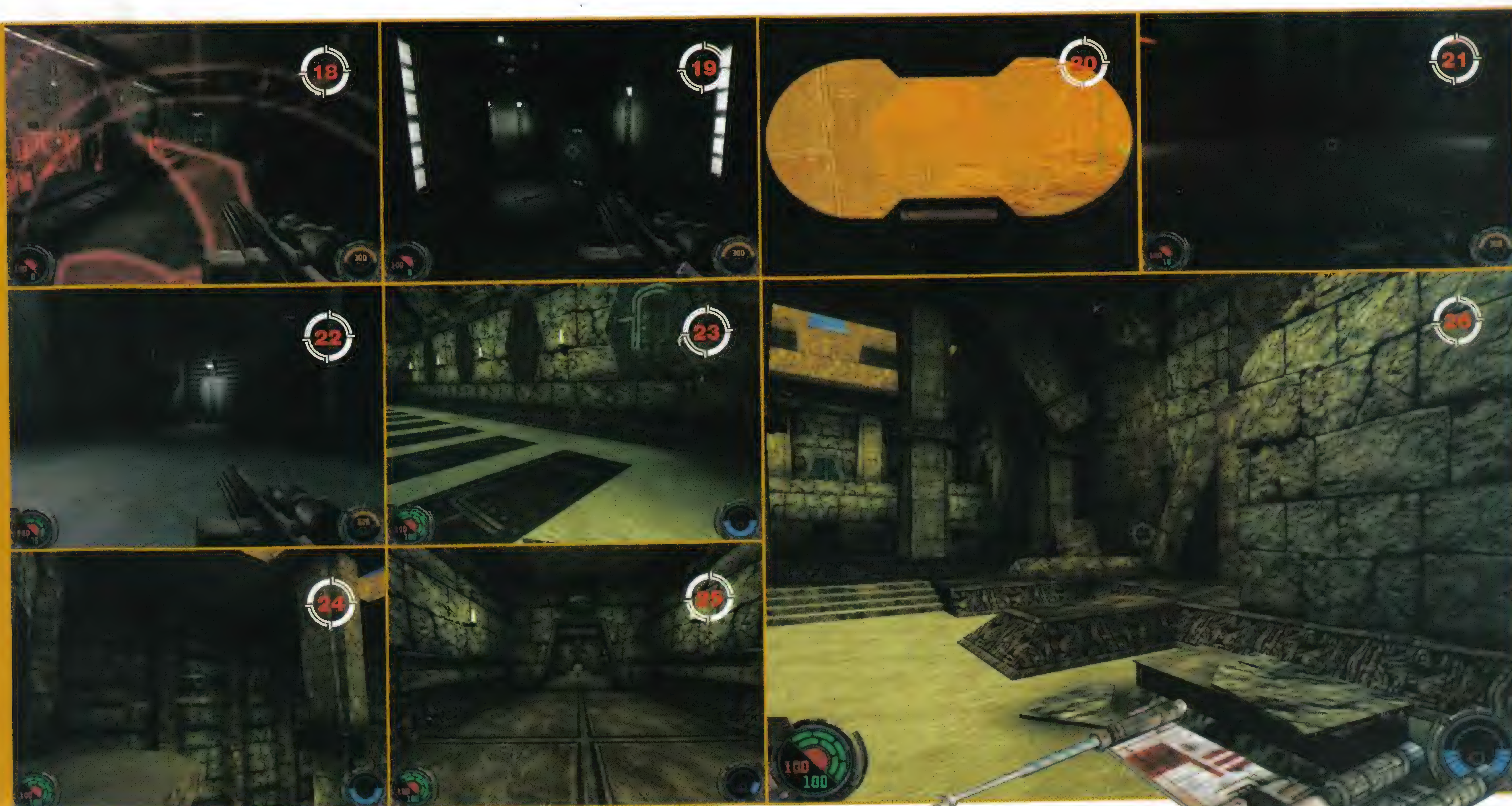
Z miejsca, w jakim jesteś, wyeliminuj przeciwników i zeskocz, korzystając z wagonika, na chodniczek wokół sali. Zjedź windą, w kolejnej sali zaś skorzystaj z prasy, by sięgnąć galeryjki. Stąd przejdź do przyległej sali i zbliż się do reaktora. Po jego zniszczeniu skieruj się do jedynego wyjścia i korytarzem - do głównej sali kopalni. Wejdź w korytarz, którym już raz jechałeś i windą wjedź na górę. Na górze skręć w prawo i utoruj sobie drogę do dużej sali z komputerami. Przejdź przez drzwi po lewej w głębi sali i zniszcz wieżyczki. Teraz wystarczy już tylko wskoczyć w kolejkę i uruchomić ją...

2.2. artus_detention

Z miejsca, w którym zatrzymała się kolejka, przejdź, korzystając z chodniczków (jeden opadnie tuż przed tobą), na górę do oszklonej wartowni. Użyj przełącznika na konsolecie i zejdź do drzwi. Za nimi rozciąga się korytarz ze strażnicami. Eliminuj przeciwników do momentu, gdy otworzą się drzwi po jego prawej stronie. W pokoju za nimi znajdziesz przełącznik otwierający drzwi po lewej.

Te otwierają się na ogromną, okrągłą salę - jak się okaże - główną salę więzienia. Przejdź przez bramę po przeciwnej stronie sali i pokonując kolejne schody oraz kolejne drużyny szturmowców, wspinaj się do pokoju głównego więzienia. Tu, korzystając z przełączników, otwórz wszystkie cele i uaktywnij wiatrak w szybie klimatyzacyjnym (**18**).

Wróć w miejsce ukazane na obrazku **19** (zniszcz kratkę powyżej) i skręć w prawo. Po rozmowie z uwolnionym więźniem przejdź do hangaru. Stąd, korzystając z windy i chodniczków dla pilotów, skieruj się na chodniczek obok kratki (**19**). Wskocz w otwór - znajdziesz się w szybie wentylacyjnym. Zeskocz - wcześniejsze włączenie wiatraka pozwoli ci łagodnie opaść





na wystający fragment płyty. Opuść szyb i kieruj się w lewo (za drugą z kolei kratką - **SECRET AREA**), by ostatecznie wśliznąć się w ślad za stworem. Ponownie - nie zajmuj się walką, a wspinaj, na każdym odgałęzieniu skręcając w lewo - do miejsca ukazanego na obrazku **20**. Po przeciśnięciu się przez ciasny otwór znajdziesz się w sali, z której wyście prowadzi w korytarz z parą drzwi (**21**). Te po lewej zaprowadzą cię do pomieszczenia z przełącznikiem otwierającym drzwi do sali z dowódcą bazy, te po prawej - do samego dowódcy i ostatecznie do hangaru.

Dowódcę bazy prowadzisz przed sobą, mierząc weń i trzymając się dwa kroki za nim. Przy bramie przygotuj się na jego obronę przed stworami, jakie czyhają za drzwiami (wyjątkowo dobrze sprawdza się tu alternatywny fire E-11).

Stąd, przemierzywszy dużą salę (zasadzka!), zjedź windą. Następnie miń pomieszczenie ze strojami pilotów TIE i ciasnym korytarzem skieruj się w prawo.

2.3. artus_topside

Pierwszym zadaniem na powierzchni będzie uratowanie znajdujących pod ciężkim ostrzałem więźniów, przede wszystkim jednak - ucieczka przed zbliżającym się AT-ST. Dlatego też natychmiast kieruj się do pomieszczenia za tobą - w nim uaktywnij windę i wjedź nią na górę. Tu, tuż za budynkiem znajduje się działko laserowe - "użyj" go i zniszcz AT-ST na dole; następnie obróć je i eliminuj szturmowców oraz - ostatecznie - drugie AT-ST.Wróć na dół, do kanionu (przełącznik znajduje się w iglicy przy windzie; w drugiej iglicy kryje się supcrate) i biegnij nim, unikając walki ze szturmowcami i przede wszystkim z AT-ST, do jego końca, do hangaru. W nim, po prawej stronie (**22**), znajdziesz drzwi, za nimi zaś windę, jaka zawiezie cię na górę.

Na górze skieruj się w prawo - na końcu znajduje się kratka, za nią zaś - **SECRET AREA**. Następnie kieruj się w stronę widocznych dział jonowych. Miń pierwsze z nich tyłem, przy ścianie skalnej (uważaj na przewody pod napięciem) i natychmiast "użyj" ustawionego za nim działka laserowego. Z jego pomocą zniszcz AT-ST (widząc zbliżające się rakiety - uskakuj; możesz wrócić do niego po wybuchu) i szturmowców na dole.

W hangarze, do którego doprowadzi cię chodniczek, za drzwiami po drugiej stronie kryje się pułapka - przeskocz ponad błękitnym promieniem i zjedź. Stąd, przez przyległą salę, przedostań się do pomieszczenia z wyłącznikiem pola siłowego dział jonowych i użyj go (walcząc, wykorzystuj alternatywny fire detonatorów termicznych).

Wróć, idąc po własnych śladach, do dział i zniszcz je, korzystając z pobliskich działek laserowych. Po zniszczeniu obu wróć do hangaru i opuść go drzwiami, przez które przeszli szturmowcy. Stąd, prostą drogą, kieruj się do miejsca zakończenia etapu, który najłatwiej osiągniesz, NIE walcząc z Desannem.

Potem obejrzysz filmik, którzy przedstawi dalsze wydarzenia. Po ponownym zjednoczeniu z mocą, mając świadomość, że tylko w pełni wyszkolony Jedi może stawić czoło Desannowi, udałeś się do prowadzonej przez Luke'a Skywalkera Akademii Jedi na Yavinie IV. Ten nakaże ci przejście Prób...

3.1. yavin_trials

Z hangaru wjedź kolejnymi windami na poziom 2 Akademii i porozmawiaj ze Skywalkerem. (Możesz także obejrzeć treningi adeptów Mocy.) Następnie wróć na poziom pierwszy i przechodząc przez bramę oraz rozciągający się za nią dziedziniec, udaj się do obszaru prób.Przejdź przez drzwi po lewej i weź holocron z mocą pchnięcia (push). W przyległej sali skorzystaj zeń, by odwracać tablice na ścianach i ustawiać płyty w podłodze, tak by ukazany na tablicach symbol znajdował się pośrodku (**23**).

Kolejną mocą jest przyciągnięcie (pull). Korzystając zeń na płytach w sali z wodą, "stwórz" schody, którymi dostaniesz się na górę (możesz zechcieć wejść nimi wyżej - do **SECRET AREA**; przedmioty z niej również musisz "przyciągnąć" do siebie; **24**).

Następną próbą jest szybkość (speed). W odcinku korytarza, w jakim staniesz, po prawej stronie przy drzwiach znajduje się płyta. Stań na niej, dzięki czemu otworzy się droga do centralnej płyty rozciągającego się za nimi pomieszczenia. Stań na niej i po otwarciu się wszystkich drzwi użyj szybkości, by przebiec korytarz (**25**).

Czwartą mocą jest zastępujący zwykły podskok Force jump. Skorzystaj z niego, by pokonać kamienie ukazane na obrazku **26**. W chwilę później staniesz w sali z wodą i kładką. Tu niezbędne będzie korzystanie z wielu mocy. Najpierw podnieś poziom wody, używając pull na pyskach na ścianach (**27**), następnie, po ponownym ustawieniu w wejściu sali, korzystając z szybkości przebiegnij pod zamykającą się kratą. W przyległym korytarzu wykorzystaj pchnięcie, by otworzyć przejście do miejsca kolejnej próby. Tu ściągaj (pull) kolejne kamienne bloki, po czym - skacz po nich (by dostać się na górę korzystaj zarówno z bloków, jak i metalowych prowadnic). Na



górze czeka cię kolejna próba szybkości. Ustaw się na płycie, po czym korzystając z mocy speed, biegnij w stronę sali po jego drugiej stronie; powinieneś zdążyć wbiec na przesuwający się chodniczek i skokiem dotrzeć do otworu w ścianie naprzeciw (**28**). Ostateczna próba wiąże się z odzyskaniem miecza świetlnego. Najpierw opuść kolumnę, wciskając (push) okrągłe bloki w kolumnie tak, by mieć klatkę z mieczem na poziomie gruntu. Następnie znajdź niszę w ścianie i zjedź windą. Stąd, wykorzystując speed, biegnij w stronę klatki i nim zdąży się zamknąć, użyj na mieczu mocy przyciągnięcia (pull). Pozostaje już tylko odciąć (dzięki mocy rzutu mieczem) cztery kamienne bloki znajdujące się po obu stronach drzwi i rozciąć plombę na nich.

4.1. nss_streets

Pierwsze kroki skieruj do baru, kryjącego się za pierwszymi drzwiami po lewej. Tu, po przerwanej nagle rozmowie z barmanem (Chissem, przedstawicielem rasy, do której przynależy Wielki Admirał Thrawn) i wyeliminowaniu przeciwników (korzystaj z funkcji automatycznego blokowania i alt fire miecza), wbiegnij na górę, do oszklonej galeryjki - i użyj przełącznika. Wróć na dół, wejdź za bar i użyj kolejnego przełącznika. Po sfinalizowaniu rozmowy znajdź dwie **SECRET AREAS** (pierwsza w kuchni, za środkową maszyną; druga - we wnęce naprzeciw drzwi wejściowych). Opuść bar, wychodząc zeń drzwiami na piętrze.

Znajdziesz się na chodniczku obiegającym dookoła budynek baru. Eliminując snajperów biegnij w lewo, do drzwi otwierających się na salę z windą. Rzucając detonatory termiczne (alt fire) przez otwory w suficie, wyeliminuj Granów i wjedź windą. Po kolejnej walce zbliż się do wyjścia i pchnij skrzynię tak, by zepchnąć kryjącego się za nią snajpera. Stąd, po zepchnięciu drugiego snajpera przeskocz na pobliską galeryjkę i eliminując snajperów po drugiej stronie ulicy, wbiegnij nią na górę. Tu, z balkonu ukazanego na obrazku **29** zeskocz na oszklony dach pomieszczenia z włącznikiem chodniczka, łączącego go z przyległym budynkiem.

Przejdź nim do magazynu wypełnionego skrzyniami. Korzystając z mocy push na jednej z nich (**30**), sprowadź windę i ustaw się na niej. Następnie zepchnij (push) skrzynię z płyty, by ponownie uruchomić windę.

Użyj pobliskiego przełącznika, by utworzyć rampę wiodącą jeszcze wyżej (uważaj na snajperów). Na górze biegnij w prawo do miejsca, w którym przez szklane świetliki możesz przedostać się do sali poniżej. W niej, z pozycji przy oknie w stosunkowo łatwy sposób możesz wyeliminować załogę "ścigacza". Stąd windami (na górze droga w lewo wiedzie do trudno dostępnej **SECRET AREA**, tuż przy miejscu startu poziomu, oraz kolejnej **SECRET AREA** na ledwie widocznej skośnej rampie powyżej miejsca, gdzie jest zerwany chodnik) przemieść się w pobliże ścigacza i następnie zeskocz z niego przy drzwiach do windy, jaka zawiezie cię w oszklony chodniczek.

Chodniczek jest zaminowany - używaj wyłącznie jego prawej strony i nie stawaj na szybie (**31**). Za drzwiami na jego drugim krańcu rozciąga się pomieszczenie z naelektryzowaną wodą. Strzel w skrzynię ustawioną przy ścianie we wnęce po lewej, następnie w iskrzącą rurę. Wróć do sali z wodą i wskocz do niej. Użyj pull, by wysunąć chodniczek prowadzący do drzwi, z niego zaś wskocz na górę, na balkon z jednostką R5 i przełącznikiem. (Po drugiej stronie ulicy, połączonej oszklonym chodnikiem, na dachu znajduje się trudno dostępna **SECRET AREA**.) Ten uaktywniony przesunie widoczne w dole ramię (**32**). Zeskocz na nie i korzystając z mocy pull, przyciągnij drugie ramię. Przeskocz na nie i zeskocz na wagonik poniżej. W trakcie jazdy przełączaj światła (używaj mocy push; możesz też próbować wskoczyć we wnękę po prawej - ostatnią **SECRET AREA**, **33**), by dotrzeć ostatecznie do końca poziomu.

4.2. nss_hideout

Zaraz po rozpoczęciu gry wskocz na zgrubienie rur powyżej, z nich zaś na platformę powyżej - **SECRET AREA** (jeśli spadniesz, staraj się dotrzeć do krat, które da się zniszczyć mieczem). Zeskocz i przejdź do sali ze zgniatarkami. Tu biegnij między nimi na wprost, do miejsca z obrazka **34**. Wskocz w szyb i korzystając z mocy przyspieszenia tak, by zdążyć przed kolejnym zgniotem, przedostań się na drugą stronę zgniatarki. Znajdziesz się w ogromnym magazynie ze skrzyniami. Uważając na Grana na chodniczku powyżej, skacz po nich kierując się w stronę wyjścia znajdującego się na przeciwległej do wejścia ścianie magazynu (blokującą drogę skrzynię ściągnij w dół). Biegnąc rozciągającym się za nimi korytarzem, dotrzesz do miejsca, z którego możliwe będzie przyciągnięcie do siebie pobliskiego wózka. Uczyniwszy to, wróć przez magazyn do zgniatarki, przez którą przedostań się, jak uprzednio, pomiędzy kolejnymi zgniotami.

Stąd skieruj się na wprost do drzwi w przeciwległej ścianie. Strzel w skrzynię, otwierając sobie drogę do kolejnej **SECRET AREA**, następnie przez salę ze skrzyniami (odciągnij jedną z nich od ściany - **35**; dodatkowo pomiędzy skrzyniami, za ruchomym fragmentem ściany kryje się kolejna **SECRET AREA**) skieruj się do miejsca z wózkami. Pchnij jeden i wejdź w ukryty dotąd otwór w ścianie.

Korytarz (uważaj na niewielki otwór w suficie - kolejna **SECRET AREA**) zaprowadzi cię do miejsca z taśmociągiem (nie próbuj po nim biegać!). Po prawej stronie

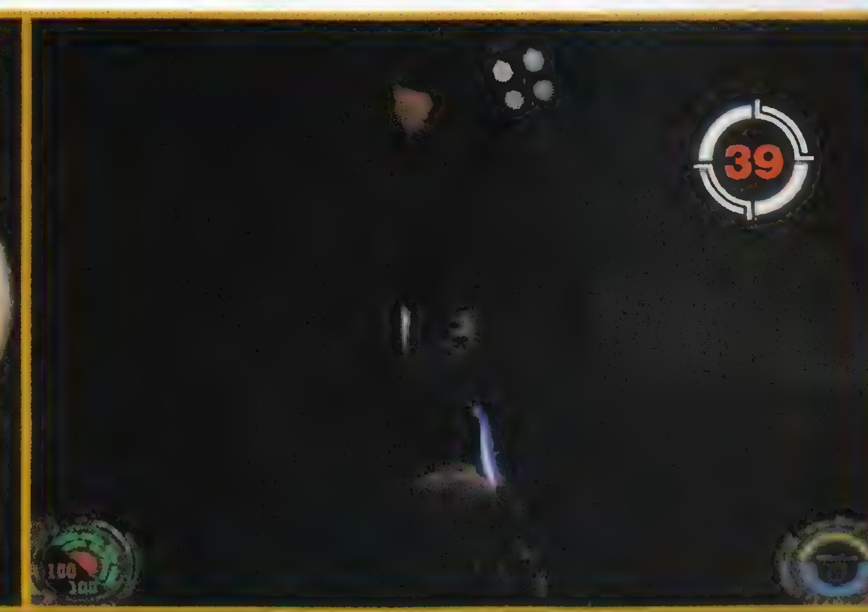
ACTION TIPS BONUS

Walcząc Disruptorem pamiętaj, że zmiana pozycji po przykucnięciu nie powoduje "zerwania" zbliżenia!



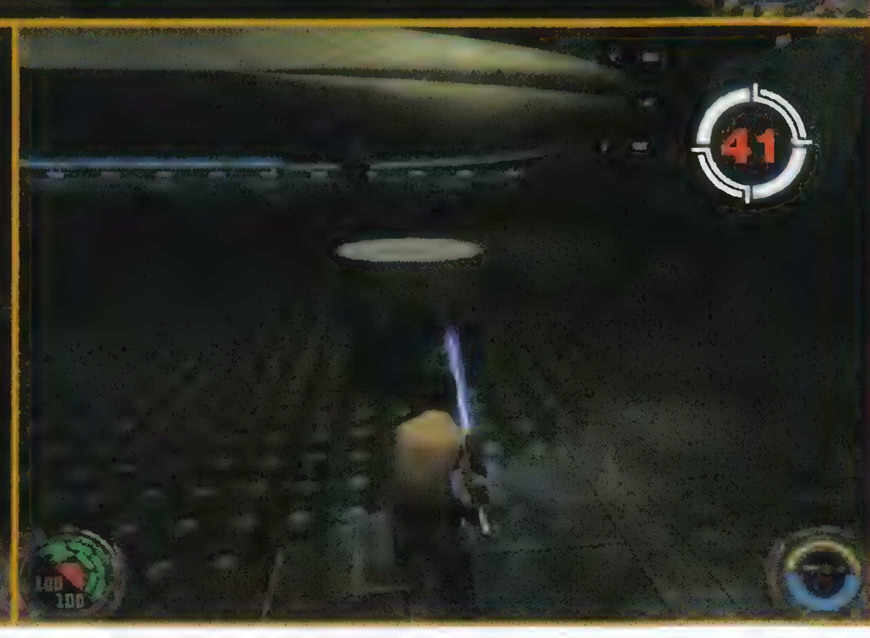












korytarza, w sali za oknem, znajduje się przełącznik otwierający drzwi. Użyj go korzystając z mocy pchnięcia. Biegnij korytarzem, moc przyspieszenia - dzięki temu ukryci w strzelnicach Rodianie będą mieć niewielkie szanse, by cię trafić. Za zakrętem korytarza, po jego prawej stronie, otworzy się sala (uwaga na Granów!); nie zeskakuj do niej teraz - wbiegnij jeszcze kilka metrów wyżej po pochylni i zniszcz kratkę umieszczoną w ścianie po prawej (**36**). Wskocz w ciasny korytarzyk i przez kratę na jego końcu zniszcz znajdującą się poniżej skrzynię. Wróć do miniętej sali i zeskocz. Przejdź przez drzwi - po lewej stronie zobaczysz wyrwę po eksplozji. Wejdź tam i kieruj się korytarzem do więzienia, gdzie nieoczekiwanie spotkasz Lando Calrissiana.

Wróć na pochylnię i przejdź przez drzwi - znajdziesz się na chodniczkach w sali ze zgniatarkami. Przedostań się na drugą stronę sali - do oszklonego pomieszczenia kontrolnego. Tam, nie zważając na wysiłki Granów w sąsiednim pomieszczeniu, zbliż się do drzwi po prawej stronie. Hasło otworzy drzwi i korytarz wiodący do pomieszczeń Reelo. Zwróć uwagę na wnękę za drugą kolejną windą - **SECRET AREA**. Zjeżdżając windą, rozbij przegradzająca drogę kratę, następnie utoruj sobie drogę przez korytarz z automatycznymi działkami na suficie i snajperami w strzelnicach (tych drugich w łatwy sposób możesz eliminować przez szczeliny strzelnicze, korzystając z mocy pull i strzelając w nich, nim zdążą się podnieść). Usuń Weequaya, stojącego za pękniętą szklaną taflą i użyj pchnięcia na pobliskim przełączniku (**37**). Korytarz za drzwiami zaprowadzi cię wprost do Reelo.

Na arenie, na której staniesz, stawisz czoło najpierw automatycznym działkom na suficie (pokonasz je biegając wokół sali i strzelając z E-11), następnie 8 Weequayom (korzystaj z miecza i mocy "przyspieszenia"), wreszcie - 8 Rodianom (uważaj: 4 z nich to snajperzy). Po walce przejdź do sali Reelo - tu użyj przełącznika przy oknie (otworzy celę Lando), następnie przełącznika przy biurku. Ten ostatni otworzy przejście do szóstej **SECRET AREA** i skrót do więzienia. Tam, korzystając z mocy pchnięcia użyj przycisku znajdującego się za schodami, otwierając zarazem ostatnią **SECRET AREA** i ostatecznie skieruj przejdź przez drzwi, by połączyć się z Lando.

4.3. ns_starpad

Lando doprowadzi cię do miejsca, z którego widać będzie ustawioną w hangarze Lady Luck. Tam dowiesz się, że hangar jest zamknięty. Wróć windą i skieruj w korytarz, z którego wybiegł Weequay. Dotrzesz do sali z szybem pośrodku; miń go i korzystając z light amplification goggles, przejdź przez ciemne pomieszczenie (**38**).

Znajdziesz się na zewnątrz. Tu, eliminując przeciwników (uwaga na snajperów w oddali!), biegnij chodniczkiem przy ścianie aż do wejścia do budynku (możesz zniszczyć obie wieżyczki strażnicze). Miń budynek i z okrągłej platformy przeskocz na balkonik, na którym umieszczone były wieżyczki (**39**). Stąd korytarzem przejdź do oszklonej sali z przełącznikiem otwierającym grodzie hangaru. Z tego miejsca możesz także próbować dotrzeć na dach oszklonego budynku - do ukrytej tam **SECRET AREA**.

Wyjdź przez drzwi znajdujące dokładnie pod salą z przełącznikiem (po lewej na ledwie widocznej rampie znajduje się kolejna **SECRET AREA**) i wróć do hangaru; tam zostaniecie zaatakowani przez 4 fale przeciwników (uważaj zwłaszcza na ostatnią, która atakuje ukrytego w Lady Luck Lando!). Po walce zniszcz skrzynie ustawione pod ścianą hangaru (40) i zeskocz w korytarz wiodący do sali z przełącznikami otwierającymi pół dachu. Po włączeniu wszystkich (najpierw 4 wewnątrz sali, następnie 1 w narożniku) wróć do hangaru i skieruj się pod przeciwległą ścianę - tam znajduje się kolejna kratka (skrzynię odsuń pchnięciem). Po otwarciu dachu wróć do hangaru i zapamiętaj symbole na pompach paliwowych obok statku (**41**). Następnie opuść hangar przez drzwi u rufy statku i skieruj się w lewo. Tam (ponownie uwaga na snajperów), dokładnie na narożniku budynku, znajduje się wysoki zbiornik. Wskocz nań i ustaw symbole w okienkach tak, by odpowiadały tym z pomp (**42**). Stąd możesz też, przeskakując na rury i kolejny zbiornik, a wreszcie - pobliski balkon, dotrzeć do ostatniej **SECRET AREA**.

Wróć do Lady Luck i po przerywniku filmowym uruchom przycisk w ścianie statku (widoczny jest już w trakcie filmu). Wyeliminuj przeciwników (Reelo jako pierwszego).

5.1. bespin_undercity

Obiegnij chodniczek i rozbij kratkę w ścianie. Nie stawaj jednak naprzeciw - podmuch, jaki pojawia się cyklicznie, zrzuci cię w otchłań! Zaczekaj do chwili, gdy osłabnie i przeciśnij się przez otwór - do windy. Ta zawiezie cię na górę (z windy możesz próbować dotrzeć do niewielkiej, ciemnej wnęki powyżej - **SECRET AREA**; **43**).

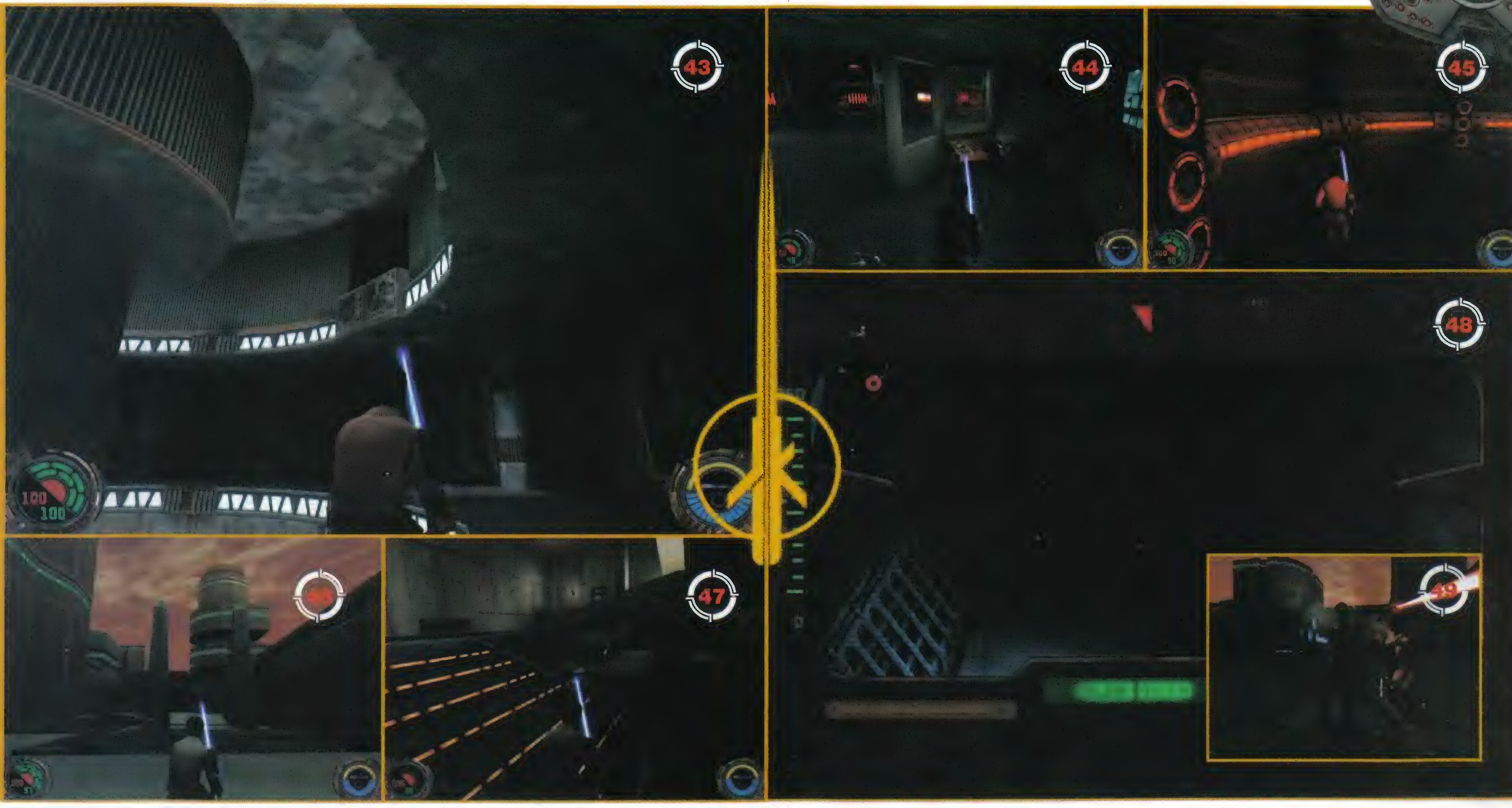
Przejdź do centralnego pomieszczenia (tego z Ugnaughtem za konsoletą). Przed nim, za zamkniętymi drzwiami znajduje się sala, w której cyklicznie zapalają się płomienie (**44**). Wyczuj odpowiedni moment i wykorzystując moc mind tricks na Ugnaughcie (możesz też próbować użyć przycisku samodzielnie) i następnie, po otwarciu przezeń drzwi, moc speed wbiegnij do pomieszczenia - po zniszczeniu mieczem plomby na drzwiach udaj się do windy po drugiej stronie. Ta zawiezie cię na górę do ogromnego szybu. Jedyna droga na górę prowadzi przez "windy" w wąskich prowadnicach. Nie możesz dotrzeć do nich po obwodzie - zamiast tego, czekaj do momentu, gdy pojawi się przejrzysta podłoga z pola siłowego (zawsze wtedy, gdy winda zrówna się z poziomem na którym stoisz; **45**) i biegnij po niej na platformę po lewej lub prawej stronie - a dopiero przy następnym pojawieniu się podłogi - na samą windę.

Przejdź przez drzwi na górze (**SECRET AREA** pod

ACTION TIPS
BONUS

Trójocy Granowie mają niemiły zwyczaj noszenia odbiezpieczonych detonatorów termicznych, które eksplodują w chwili, gdy ich posiadacz żegna się z życiem. Pamiętaj o tym, walcząc mieczem świetlnym - eliminuj ich korzystając z trybu alternatywnego fire.





ACTION TIPS BONUS

Droga miecza

Walcząc mieczem staraj się mieć ścianę cały czas za sobą.

Zwróć też uwagę, że ciosy łączą się - dobrze jest więc wiedzieć, które z nich zajmują Kyle'owi najwięcej czasu i nie warto ich stosować w zwarciu. Może bowiem okazać się, że przeciwnik zdąży wykorzystać twój piruet przeciw tobie...

Korzystaj wreszcie z mocy push i pull, wywracając i rozbrajając przeciwników atakujących w grupach.

windą) i przejdź do sali, w której znajdują się trzy szyby wentylacyjne. Ten po lewej zabierze cię na platformę kolejnego szybu. Wykorzystaj pojawiające się w nim cyklicznie gorące podmuchy, dzięki którym przedostaniesz się na kolejne coraz wyższe platformy. Na samej górze czekać będzie pierwszy z uzbrojonych w miecz świetlny przeciwników - Reborn. Pokonaj go (korzystaj z mocy speed) i przejdź do sali, w której niegdyś zamrożono Solo. Tu czekać cię będzie kolejny Reborn. Po jego pokonaniu (i odwiedzeniu ostatniej **SECRET AREA** pod schodami) przejdź do sąsiedniego pomieszczenia i uwolnij R5, który zaprowadzi cię do windy kończącej poziom.

5.2. bespin_streets

W miejscu, w którym opuszczona winda nie pozwoli kontynuować drogi prowadzącemu cię R5, wskocz w alkowę po lewej i w pobliskim pomieszczeniu uaktywnij ją (uważaj na uzbrojonego w Imperial Repeater Trandoshanina i - przede wszystkim - minę przy drzwiach). Dołącz do otwierającego drzwi R5 i stań dokładnie pośrodku drzwi tak, by R5 nie mógł cię wyminąć po ich otwarciu. Jest to o tyle ważne, że galeryjka, jaką musicie przebyć, jest najeżona minami, dodatkowo zaś znajduje się pod ciągłym obstrzałem z prawej strony. Nie pozwalając przejść R5 (w razie potrzeby możesz odrobinę zepchnąć go w tył; nie zrzucaj go jednak z windy!) i korzystając z E-11 pozbądź się przeciwników i zdetonuj miny. W kolejnym otwartym przez R5 pomieszczeniu z TIE Fighterami broń go przed napastnikami - otworzy ci pierwszą w tym miejscu **SECRET AREA**.

Kontynuuj aż do dziedzińca, gdzie na drodze stanie kolejny Reborn. Za przyległymi drzwiami natrafisz na sprzymierzeńca - strażnika Miasta w Chmurach. Ten pomoże ci pozbyć się przeciwników na ulicy. Od tego miejsca nie powinieneś mieć problemów z ukończeniem tego poziomu: droga sama zawiedzie cię przez windy (we wnęce po lewej od pierwszej z nich, tej przy dziedzińcu naprzeciw działka laserowego, znajduje się SECRET AREA) i galeryjki, do pomieszczeń. Tu możesz zechcieć otworzyć drzwi, za którymi zamknięci są dwaj inni strażnicy miasta. Następnie kontynuuj aż do miejsca, w którym zaatakowany zostaniesz przez dwóch Rebornów (**46**). Po ich pokonaniu skorzystaj z pobliskiej windy i skieruj się w stronę mostka. Ten jest zaminowany, na domiar zaś w chwili uaktywnienia się min zostaniesz zaatakowany. Najprostszy sposób jego przejścia to wskoczyć na lewą poręcz mostka i kiedy tylko miny uaktywnią się, force jumpem uciec w tył, skąd bez przeszkód za pomocą Disruptora pozbędziesz się przeciwników. Następnie jednym celnym detonatorem termicznym zdetonuj minę na lewej poręczy i przedostań się na drugą stronę.

Przy oknie zeskocz do wody poniżej i po prawej. Stąd przejdź w korytarz (uwaga na snajperów; tu także - za oknami - znajduje się ostatnia **SECRET AREA**) i następnie utoruj sobie drogę poprzez salę ze szturmowcami aż na platformę z Rebornem i oficerem posiadającym seckeya. Ten otworzy ci zamknięte drzwi i drogę do końca poziomu.

5.3. bespin_platform

W korytarzu zaatakuje cię Reborn. Po jego pokonaniu idź dalej, w kolejny zaminowany korytarz, który wiedzie na skrzyżowanie z lampą i windą. Walcz ze szturmowcami, którzy przechodzić będą przez salę po lewej (możesz zepchnąć ich na promienie, detonując miny). Na skrzyżowaniu z lampą pośrodku skieruj się w lewo i następnie do dużej sali ze schodami. Tu, pod schodami, tuż przy parze jakby znajomych droidów znajduje się jedyna na tym poziomie **SECRET AREA** (**47**).

Zabij oficera i zabierz seckey. Wróć na skrzyżowanie z lampą (teraz wywróconą) i skieruj się do windy (uważaj na miny w szybie - możesz zniszczyć je, nim wejdziesz na platformę windy; **48**). Na górze przemierz korytarz i wykorzystaj seckey na zamku drzwi. Otwórz je i natychmiast cofnij się - za nimi kryje się Reborn! W sali za znajduje się oszklone pomieszczenie, z którego ujrzysz platformę ze statkiem i Tavion, pomocnicą Desanna. Aktywuj przełącznik na konsolecie.

Wróć na dół i zabij oficera, by pozyskać seckey. Tym otwórz drzwi w miejscu, gdzie wcześniej detonowałeś miny szturmowcami. Otwórz je - zabij kolejnego Reborna i uzupełnij tarcze - przydadzą się w czasie pojedynku z Tavion. Zaraz po tym skieruj się do drzwi otwierających się na platformę.

Walka z Tavion jest - przynajmniej jak dla mnie - najtrudniejszą ze wszystkich w całej grze. Jest doświadczonym użytkownikiem Mocy i z wprawą posługuje się mocami, zwłaszcza gripem i lightningiem. Jest też obłędnie szybka - tak jakby przez cały czas korzystała ze speed. Pokonać ją możesz, wykorzystując starożytną metodą save & load (wiem, że to niezbyt uczciwe, jednak to chyba naprawdę jedyny sposób...). Atakuj ją, korzystając z mocy speed i kiedy trafisz (Tavion jęknie), cofaj się poza jej zasięg i rób quicksave. Po parokrotnym trafieniu walka zakończy się (**49**).

CZĘŚĆ DRUGA solucji (Lennico Belt, Doomgiver, Yavin IV) za miesiąc. Wtedy też pojawi się poradnik gry w trybie multiplayer, w tym zaś elementy akrobacji, walki mieczem wraz z ciosami specjalnymi itd., itp. Do tego czasu jednak - niech Moc będzie z wami.


NINTENDO
GAMECUBE™
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02
WAVERACE
BLUE STORM
Nie graj bez kamizelki ratunkowej!
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com



Producent: **Piranha Bytes**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **RPG**
Wymagania: **PII 500, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**

RZUT OKIEM

Gothic to nowatorski cRPG. Jest pierwszym dzieckiem nowej na rynku producentów gier Pirahna Bytes. Co ważne, dzieckiem niesłychanie udanym, a to dzięki bajecznej jak na cRPG grafice i niezwykłemu - niespotykanemu do tej pory - podejściu do tematu. Bez dwóch zdań: Gothic to jeden z lepszych cRPG roku.

Wielkie wojny targające kontynentem zmuszają władze do olbrzymich nakładów pieniędzy. Wydobycie jak największej ilości rudy staje się celem priorytetowym, ale siła robocza kosztuje, dlatego prawo zostaje zaostrzone. Za każde nawet najmniejsze wykroczenie trafia się do kopalni karnej, gdzie tysiące przymusowych robotników dzień w dzień wydobywa cenny kruszec. Jednak koszmarne warunki pracy sprawiają, że niezadowolenie wśród robotników rośnie. Król wzywa magów wody i ognia, by obłożyli kopalnie barierą, jaką człowiek może przejść tylko w jedną stronę - do wewnątrz... Magowie wykonują zadanie bardzo dobrze - za dobrze niestety. Rozmiar bariery przerasta najśmielsze oczekiwania i pochłania zarówno więźniów, strażników, jak i samych magów. Robotnicy buntują się i tworzą trzy obozy. Obóz starych - zwolenników władcy, gdzie porządek i prawo stanowią podstawowy priorytet. Nowych, gdzie każdy jest panem własnego losu i ostatni tajemniczy: obóz bractwa - położony gdzieś na niedostępnych moczarach. W taki oto świat zostajesz wepchnięty (dosłownie) z misją dostarczenia listu do magów ognia.

Sztuczki wędrownika

By uruchomić dostępne w grze cheaty, musisz wprowadzić zmiany w pliku gothic.ini, który znajdziesz w głównym katalogu z grą. Wcześniej zrób jego kopię. Otwórz plik i zmień linijkę "test mode 0" na "test mode 1". Jeśli teraz podczas gry wciśniesz jeden z wymienionych niżej przycisków uzyskasz dostęp do następujących efektów:

[F2] - włącza konsolę
[F3] - gra w okienku
[F4] - gra w trybie normalnym
[F5] - widok z nieruchomą kamerą.
[F6] - widok z ruchomą kamerą
[F7] - przechodzisz pomiędzy kolejnymi sekcjami gry.
[F8] - uzupełnienie poziomu energii i mana
[H] - odnosisz obrażenia
[K] - padasz na ziemię

Inny cheat wymaga gry w wersji co najmniej 1.07. Wciśnij **[B]** podczas gry i wpisz w menu "marvin". Wciśnij **[F2]** - pojawi się konsola. Wpisz wymienione poniżej kody by uzyskać następujące efekty:

cheat god - tryb God
cheat full - uzupełnienie zdrowia i mana
cheat eat - uzupełnienie zdrowia
cheat kill - zabija przeciwnika
hurtswampschark - rani potwora z bagien
lichtbringer - otrzymujesz artefakt
item insert <nazwa przedmiotu> - pojawia się wskazany przedmiot
marin - otrzymujesz 1000 sztuk ore
autocomplement - uruchamia wszystkie cheaty
goto pos - teleportcja do zamku
goto vob - teleportacja do wieży Xardasa
set guild <nazwa sekty> - przyłączasz się do wskazanej sekty

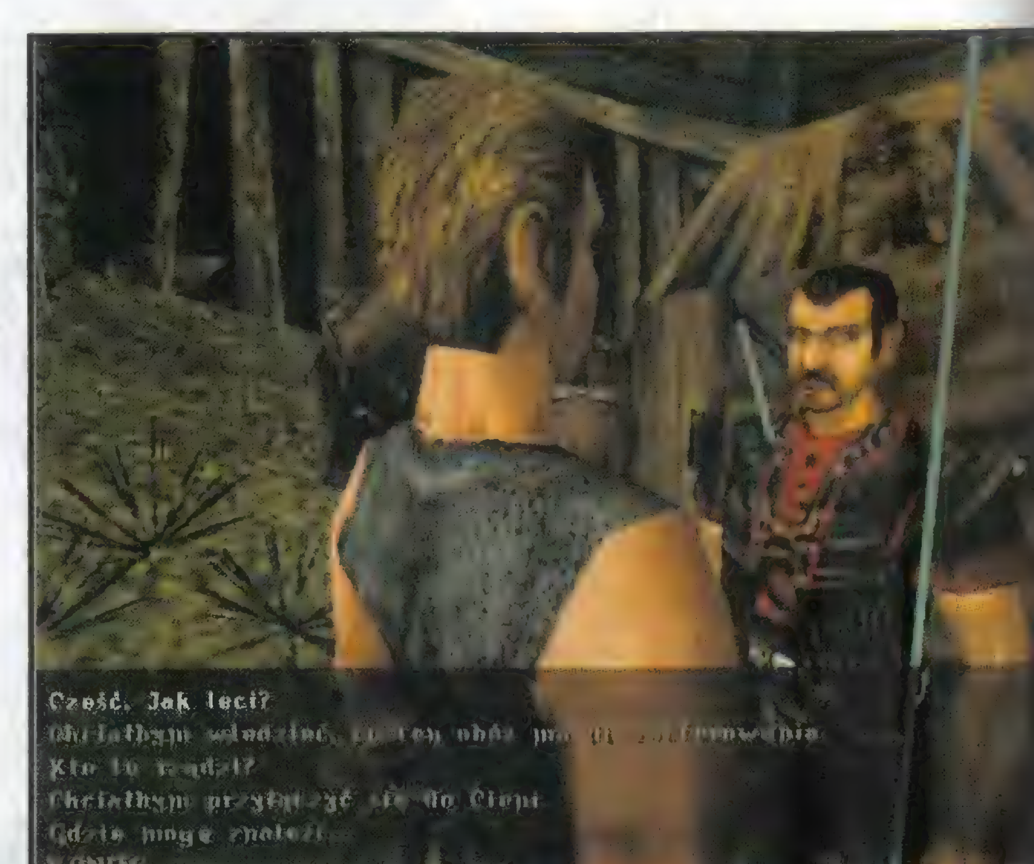


Początek przygody

Podstawowa zasada na początek - nigdy nie próbuj przekraczać bariery. Musisz o tym stale pamiętać. Kiedy się ockniesz, pogadaj z Diego. Po skończonej rozmowie udaj się ścieżką. Zaprowadzi cię ona do zniszczonej bramy. Przejdź dalej. Możesz tu znaleźć kilka pożytecznych przedmiotów. Koniecznie weź kilof - to będzie twoja pierwsza broń. Ścieżka prowadzi dalej. Przy drzewie, na którym wisi szkielet, będzie pożywiał się ścierwojad. Możesz z nim walczyć. Koło drzewa leży stary miecz. Teraz droga będzie opadać. Po lewej stronie rozciąga się panorama okolicy. Dostrzeżesz stąd mury obozu. Na dole stoi dwóch myśliwych - pogadaj z nimi. Drax może nauczyć cię, jak oprawiać skóry i wyłupywać pazury oraz zęby z ciał zwierząt. Wróć tu później - to bardzo przydatne umiejętności. Przy bramie zatrzymają cię strażnicy. Bądź uprzejmy. Pamiętaj, że Diego, którego spotkałeś na samym początku, pochodzi właśnie stąd. W razie konieczności powołaj się na niego.

Jest to jeden z trzech obozów. Właśnie tu, za murami, znajduje się wieża magów ognia, jednak aby dostać się tam, musisz być członkiem jednego z trzech obozów.

Opisy poszczególnych obozów, które znajdziesz dalej, ułatwią zadanie.



Stary obóz



Do Old Camp wejdziesz przez północną bramę **(1)** - to najlepiej zorganizowany obóz. Rządzi w nim Gomez, mający siedzibę w wewnętrznej części zamku **(18)**. Mają ją też tutaj magowie ognia **(20)**. Dzięki licznym strażnikom prawo jest skutecznie egzekwowane. Gdy zapłacisz jednemu ze strażników, będzie cię ochraniał w razie bójki. Południowa brama **(2)** wychodzi na szlak do Swamp Camp. Znajdziesz tu również arenę **(14)**, gdzie najmężniejsi z wojowników wszystkich trzech osad walczą o status najlepszego. Jako jedyne miasto to dysponuje dwoma kuźniami. Zewnętrzną **(16)** i wewnętrzną **(19)**. Na bazarze handlują Dexter **(7)** i Fisk **(8)**. Graham **(10)** ma do zaoferowania różnorakie mapy. Jest tu też kucharz **(12)** Snaf, który po wykonaniu misji będzie ci dawał trzy porcje zupy dziennie.

Jak dołączyć się?

Aby stać się członkiem społeczności starego obozu, musisz zdobyć poparcie ważnych dla niego osobistości; ponadto wykonać misję Diego **(3)**.

- Porozmawiać z Diego **(3)** i wypytać o wszystko, co możliwe.
- Nauczyć się danej umiejętności złodziejskiej, żeby zaimponować Rączce **(5)**.
- Kupić u Fiska **(8)** miecz dla Świstaka **(6)**.
- Odnaleźć naszyjnik znajdujący się w grocie na północnym wschodzie od południowej bramy **(2)** i dostarczyć go Złemu **(9)**.
- Udać się na arenę **(14)** i porozmawiać z Scattym **(13)**, następnie wyzwać na pojedynek Kharima i porozmawiać z Scattym.
- Udać się do Dextera **(7)**, zgodzić się na wykonanie misji, następnie w obozie bractwa odnaleźć pracownię Cor Kalomai - wykraść z niej przepis na miksturę leczniczą i dostarczyć zleceniodawcy.
- Porozmawiać z Thorusem **(4)** i zgodzić się na rozwiązanie problemu z Mordragiem **(17)** - zabijając go tuż za murami miasta (nie polecam) bądź udać się z nim do nowego obozu - wymagany piąty poziom doświadczenia.

Misja Diega

Jest to ostateczny dowód zaufania dla ciebie. Musisz udać się do starych kopalni. Mapę dostaniesz od Grahama **(1)**, tam odbierzesz listę od Iana i przyniesiesz ją dla Diega.

Misje poboczne

- Pogadać z Snafem **(12)** i dostarczyć mu wymagane składniki do potrawy.
- Pogadać z łysym gościem przy ognisku nieopodal Fiska **(8)** i zgodzić się na podróż do obozu bractwa.
- Pogadać z Dustym i zaprowadzić go do Swamp Camp. (Misję dostajesz od Baal Trondala z Swamp Camp.)

Nowy obóz



Nowy obóz to miejsce zgoła inne niż stary obóz. Jest to osada, w której każdy martwi się o własną skórę, a prawo to tylko pojęcie abstrakcyjne. Mają tu siedzibę magowie wody ze swoim liderem Saturasem **(9)** na czele. Ponadto Cronos **(4)** pilnuje góry z rudą w centrum obozu. Możesz od niego kupić różnorakie skrole. Sharky **(2)** i Wilk **(3)** sprzedają bardzo interesujące dobra. Szczególnie w późniejszych rozdziałach gry u Sharkiego można kupić doskonałe topory, a Wilk z pancerzy pełzaczów wykona zbroję. Buster natomiast **(11)** nie jest przyjaźnie nastawiony do obcych w obozie, dlatego musisz na niego uważać. Klin **(8)** jest złodziejem, niczym Rączka w starym obozie. Możesz się wiele od niego nauczyć. Lee **(7)** jest dowódcą najemników w nowym obozie. Gdy zdecydujesz się wybrać właśnie ten, po osiągnięciu wymaganego poziomu doświadczenia będziesz mógł stać się najemnikiem, ponadto Cord **(6)** - jeden z wyżej postawionych członków tej gildii - naucza walki mieczem.

Jak dołączyć się?

- Nie zabijać Mordraga w starym obozie, tylko udać się z nim do nowego - dostaniesz od niego pierścień dla Laresa **(10)**.
- Udać się do Laresa i zgodzić się na okradzenie Baala Isidro. Następnie dostarczyć wymaganą sumę Laresowi.
- Pogadać z Laresem, następnie przekazać informacje dla Mordraga **(12)**.
- Zdradzić Old Camp i przynieść Laresowi list od nadzorcy kopalni, przeznaczony dla Diego.
- Porozmawiać z Cronosem, który mianuje cię posłańcem magów wody.
- Wymagany piąty poziom doświadczenia.

Misje poboczne

- Roznieść wodę chłopom na polu ryżowym. Misję dostaje się od Lewysa. Równie dobrze można go pokonać w walce i kazać samemu roznosić wodę.
- Pokonać Topielca mającego siedzibę po drugiej stronie jeziora, na którym jest wyspa z barem. Misje zleca robotnik stojący na tamie.
- Pogadać z Baal Kaganem **(1)** i zgodzić się na rozprowadzenie "tytoniu".
- Pogadać z Gornem i pozbyć się gościa, który okupuje jeden z pobliskich domów.

Obóz bractwa



Jest to miejsce kultu "bóstwa" zwanego "śpiącym". Na wielkim placu przyświątynnym **(8)** nieustannie odbywają się modły. Obóz ma dwóch przywódców religijnych. Jeden to Y`berion **(5)**, który zdaje się w ciągłym kontakcie ze "śpiącym", a drugi to Cor Kalom **(7)**, który pracuje dzień i noc nad wynalezieniem mikstury, przybliżającej dzieci "śpiącego" do jego samego. Darrion **(4)** - miejscowy kowal, zawsze ma do sprzedania interesujące przedmioty. Cor Agnar **(1)** to przywódca templariuszy, który w późniejszych aktach gry odegra wielką rolę - ponadto naucza walki mieczem dwuręcznym. Baal Cadar **(2)** to jeden z potężniejszych magów. U niego możesz zakupić niemal wszystkie magiczne zwoje. Co ważne - w obozie panuje jedna święta zasada: żaden obcy nie może odezwać się do jednego z Guru, chyba że tamten sam zacznie rozmowę.

Jak dołączyć się?

- Porozmawiać z Cor Kalomem na temat przyjęcia do obozu.
- Porozmawiać z Lesterem - uczniem Baal Namiba **(6)**, poprosić o to, by zaprowadził cię do świątyni. Gdy będziecie dostatecznie daleko od Baal Namiba, porozmawiaj z Lesterem raz jeszcze i zapytaj, jak zaimponować jego mistrzowi oraz jak wykonać wszystko według wskazówek.
- Porozmawiać z Baal Trondalem **(9)**. Porozmawiać z Dustym w starym obozie i przyprowadzić go przed oblicze Baal Trondala. (Wcześniej możesz porozmawiać z Melvinem - przyjacielem Dustego. Znajdziesz go siedzącego przed chatką i słuchającego mistrza niedaleko głównej bramy do obozu bractwa.)
- Pogadać z Baal Kaganem w nowym obozie i wykonać jego misję. Następnie wrócić do niego i zapytać, czy może pomóc w staniu się członkiem obozu bractwa. Dać Baal Tyonowi przygotowane przez Kagana ziele.
- Pogadać z Ghorimem - jeden z robotników u Baal Oruna **(4)**. Udać się do Marloka i siłą zmusić go do pracy. Wrócić i pogadać z Baal Orunem. Następnie zebrać ziele od robotników na bagnach. Zanieść ziele Cor Kalomowi i porozmawiać z Baal Orunem - dostaniesz skroll z czarem usypiającym.
- Podejść do Baal Cadara **(2)**, użyć skrolla snu na jednym z jego uczniów.
- Pogadać z Cor Khalomem.
- Wymagany piąty poziom doświadczenia.

Misje poboczne

- Dobić z Balornem interes na rozprowadzanie "tytoniu".
- Możesz wywabiać z moczarów węże błotne i podprowadzać je pod ostrza templariuszy. Niezależnie od tego, kto przy tym zginie - ty zyskujesz.

Rozdział drugi

Teraz jako posłaniec magów wody, handlarz "ziołami" bądź człowiek Gomeza będziesz mógł wejść do zamku i porozmawiać z magami ognia. List adresowany jest do Xardasa, który od dawna już nie mieszka w Old Camp.

Jako członek jednego z obozów zapoznaj się z nim. Większość ludzi będzie ci życzliwa i skora do rozmów. Niezależnie od tego, jaki wybrałeś obóz, fabuła stanie się liniowa. Dostaniesz misję zbadania tego, co dzieje się w obozie bractwa. Udaj się tam i porozmawiaj z Lesterem. Poprosi, byś spotkał się z Y'berionem w świątyni. Strażnicy przepuszczą cię, jeśli tylko powiesz, że przysłał cię Lester. Od Y'beriona dowiesz się, że obóz bractwa próbuje obudzić "śpiącego", jednak potrzebują do tego Focus Stone'a. Co prawda, wysłali już po niego jednego człowieka, jednak śmiałek nie powrócił i mistrz spodziewa się najgorszego. Da ci mapę, dzięki której trafisz bez większego problemu do miejsca, gdzie ukryty jest Focus Stone. Po drodze czyha wiele niebezpieczeństw w postaci zwierząt.

Po dotarciu na miejsce okaże się, że ów nieszczęsny nowicjusz wcale nie zginął, ale - co gorsza - oszalał. Od razu żuci się na ciebie, nie dając szans na bezkrwawe rozstrzygniecie sporu. Pokonaj go, a następnie dobij. Focus Stone zanieś do mistrza Y'beriona. Ufny w twoje oddanie poprosi cię o kolejną przysługę. Udaj się zatem do chatki Cor Kaloma i porozmawiaj z nim. Przyrządza on napój z pełzaczy, dzięki któremu energia wyznawców ma wzrosnąć. Poprosi cię o to, byś udał się do starej kopalni i dostarczył mu składników.

Nie zwlekając, udaj się na miejsce. W środku porozmawiaj z ludźmi. Zapamiętaj również położenie templariuszy, gdyż będziesz musiał z nimi jeszcze rozmawiać. Udaj się na sam dół kopalni - aż do bramy, której strzeże Asghan. Porozmawiaj z nim. Okaże się, że potrzebujesz pozwolenia Iana na wyjście poza teren strzeżony. Idź zatem do niego. Zleci ci odnalezienie pewnej części do zniszczonej maszyny. Zadanie to nie jest trudne. Schodząc po prawej stronie będzie korytarz kończący się położonym kilkanaście metrów niżej pomieszczeniem ze szczątkami drewnianej maszynerii. Zejdź tam, uważając na pełzacze pałętające się pod nogami. Potrzebną część znajdziesz gdzieś w stercie drewna. Oddaj ją Ianowi, jednocześnie wspomnij, że musisz przejść przez bramę. Poinstruuje cię, co i jak. Teraz wróć do Asghana. Niestety pozwolenie nie wystarczy. Biedak boi się otworzyć bramę, gdyż za nią czekają pełzacze. Musisz zatem zebrać templariuszy, by pilnowali wejścia. (Zgodzą się pomóc tylko ci, którzy mają imiona.) Zakręć kołowrotem przy bramie i czekaj na rozwój akcji. Z ciemności wyskoczy parę potworów. Templariusze powinni sobie z nimi poradzić. Natomiast ty udaj się w głąb korytarzy w poszukiwaniu gniazda i królowej. Zadanie to nie jest trudne. Gdy tylko zobaczysz fosforyzujące ściany, upstorzone upiornie czerwoną pajęczyną - to znak, że zbliżasz się do gniazda królowej. Niestety (a może na szczęście) nie jest ona dość wymagającym przeciwnikiem, gdyż nie potrafi się przemieszczać. Zabij ją i zbierz wszystkie jaja. Po drodze możesz porozmawiać z Ianem i innymi ludźmi z kopalni. Będą niewątpliwie szczęśliwi na wieść o pozbyciu się tych nieprzyjemnych "insektów".

Po wykonanej misji jaja zwróć Cor Kalomowi - będzie ci za to wdzięczny. Jednak to nie koniec. Do obudzenia śpiącego potrzebna jest pewna stara księga. Cor Kalom wysłał już jednego nowicjusza imieniu Talas, jednak i on zawiódł (ci nowicjusze: strasznie nierzetelni). Płącze się teraz biedak gdzieś po dziedzińcu przed świątynią. Pogadaj z nim i zaoferuj pomoc w odzyskaniu księgi. Podobno została skradziona przez gobliny. Po rozmowie zaprowadzi cię do mostu. Będzie się bał iść dalej. Teren za mostem okupowany jest przez całą hordę tych złośliwych humanoidów. Gdy zaczniesz walczyć z jednym, zlecą się wszystkie, dlatego walcz odwrócony plecami do ściany. W jednej z grot znajdziesz upragnioną księgę. Wróć do Talasa, porozmawiaj z nim i zanieś księgę do Cor Kalama. Mędrzec nie hamuje się z radości. Powie, byś przyszedł w nocy na ceremonię obudzenia "śpiącego". Udaj się na plac przed świątynią. Jak widać, nie wszystko poszło po myśli Y`beriona i Cor Kaloma...



Królowa Insektów nie jest groźna, wykorzystaj tylko to, że jest unieruchomiona.

Rozdział trzeci

Jedyny pewny fakt to ten, że odpowiedź leży gdzieś na terytorium orków. Porozmawiaj z Cor Agnarem. Poprosi cię, byś sprawdził, czy ekspedycja, którą wysłano na terytorium orków, radzi sobie z zadaniem. Talas posłuży za przewodnika, prowadząc cię do przełęczy, nad którą zawieszony jest most. Wkraczasz na święte terytorium orków. Nie będą zachwycone, że ktoś bezcześci spokój ich przodków. Przed wejściem czeka cię potyczka ze zwiadowcami. Po walce przekręć kołowrót i wejdź do podziemnego kompleksu. Po wywalczeniu drogi do serca kompleksu, jakim jest pokój, z którego prowadzą trzy wyjścia, wspieraj Baal Lukora w walce. Porozmawiaj z nim - zechce ci towarzyszyć. Udaj się do prawego wyjścia. Uważaj na orki. W jednej z odnóg znajduje się zamknięte pomieszczenie. W półokrągłym zagłębieniu po lewej stronie, na jednej ze ścian znajduje się przycisk, który otwiera kraty. Wejdź do nowo otwartego pokoju i zabierz połówkę zwoju. Porozmawiaj również z Baal Luthotrem. Teraz wejdź do środkowego wejścia. Tam znajdziesz kolejną część zwoju. Wróć do głównego pomieszczenia. Twój kompan sam cię zagadnie - okaże się, że zwój zawiera orkowy czar teleportacji, który zadziała w specyficznym miejscu. Nie pozostało ci nic innego, jak tylko zwiedzić ostatni z korytarzy. Tu będziesz musiał - prócz myśliwych - pokonać orkowego wojownika. Stań między czterema rozmieszczonymi blisko siebie kolumnami. Baal Luthor sam do ciebie zagada i wskaże ścianę, przy której musisz użyć czaru teleportacji. Przeniesie cię to na drugą stronę ściany. Otwórz drzwi. Twój kompan wbiegnie za tobą. W jednej z komnat Baal Luthor rozpozna salę z wizji. Niestety prócz szczątków nic tu nie ma. To doprowadzi go do szaleństwa. W akcie ofiary dla "śpiącego" zaatakuje cię. Nie masz wyjścia - musisz go pokonać. Wróć teraz do Swamp Camp i zdaj raport Cor Agnarowi.

Niestety to nie koniec problemów w obozie bractwa. Y'berion umiera i tylko 5 leczniczych ziół może go uratować. Udaj się na bagniska przy obozie. Mają specyficzne pomarańczowo zielone listki. Czym prędzej wróć z nimi do Cor Agnara.

Niestety Y'berion nie żyje, co więcej okazało się, że "śpiący" jest starożytnym demonem, a Cor Kalom wraz z najwierniejszymi wyznawcami udał się w głąb terytorium orków - na poszukiwanie "prawdy". Cała ludność obozu bractwa pokłada teraz nadzieję w magach wody. Przed wyruszeniem do nowego obozu zabierz Focus Stone i księgę z jednej ze skrzyń Cor Kaloma. Klucz da ci Cor Agnar.

W nowym obozie porozmawiaj z Cronosem i streść całą sytuację. Poda ci hasło, które umożliwi wejście do kompleksu magów wody. Pędź od razu do Saturasa, którego znajdziesz studiującego jakieś zapiski. Porozmawiaj z nim. Zleci ci odnalezienie pięciu Focus Stones. (Jeden już masz.) Dostaniesz od niego mapę, na której zaznaczone jest położenie wszystkich pięciu kamieni. Wyekwipuj się i ruszaj. Wychodząc z New Camp, udaj się w prawo kamienistą ścieżką. Po drodze będziesz musiał walczyć z kilkoma Snaperami. Na miejscu zobaczysz Miltona (mag ognia, z którym rozmawiałeś w starym obozie). Okaże się, że macie wspólny cel. Milton chce zdobyć tajemniczy naszyjnik, który akurat znajduje się w pobliżu Focus Stone'a. Na tym miejscu ciąży klątwa. Wszyscy rabusie, jacy chcieli ukraść naszyjnik, zostali zabici i zamienieni w nieumarłych. Zaklęcie posłuży ci do zniszczenia zombi, który był pierwszym śmiałkiem, jakiemu udało się dostać w pobliże naszyjnika. Prócz niego skarbu strzeże kilka szkieletów, ale razem z Miltonem rozprawicie się z nimi. Po walce przeszukaj całą komnatę (nie zapomnij o Focus Stone'ie). Naszyjnik oddaj Miltonowi. Po krótkiej rozmowie czas wyruszyć w drogę. Kolejność, w jakiej zdobędziesz wszystkie Focus Stones, jest dowolna.



Gdy będziesz już blisko miejsca zaznaczonego na mapie (południowo-wschodni wierzchołek pentagramu), napotkasz na kilka krwiożerczych bestii **(Rys. 1)**. Rozpraw się z nimi. W jaskini znajdziesz drzwi, a za nimi pomieszczenie ze skrzyniami. Pośród przedmiotów znajdziesz młot orków. Broń, w którą powinieneś się teraz wyposażyć. Przy moście czeka cię "mała" niespodzianka w postaci kamiennego golema. Pokonaj go za pomocą młota. Po drugiej stronie mostu stoi Lester. Porozmawiaj z nim. Pomoże ci zdobyć kolejny Focus Stone. Idź aż do samej twierdzy. Na górze czekają na was dwie niemiłe niespodzianki. Jedna to kilkanaście Harpi, z którymi musicie się rozprawić. Druga to to, iż Focus Stone znajduje się na platformie, której nijak nie można sięgnąć. Po uporaniu się z powietrznymi maszkarami czas zwiedzić fortecę. Lester szuka pewnego dokumentu. Gdy będziecie przemierzać korytarze, w danym momencie pójdzie sprawdzić drabinę prowadzącą na kolejne piętro. Tymczasem ty udaj się do biblioteki. W jednej ze skrzyń znajdziesz klucz. Przy okazji uruchom dzwignię. Otworzy się tajemna komnata. Po pokonaniu szkieletów przeszukaj ją. Gdy już znajdziesz klucz, udaj się na pierwsze piętro. Na balkonie stoi skrzynia, a w niej poszukiwany przez Lestera dokument. Poinformuj go o znalezisku. W zamian da ci kilka zwojów z czarem telekinezy. Stań teraz na brzegu tarasu tak, byś widział Focus Stone - i użyj czaru. Teraz możesz jeszcze raz porozmawiać z Lesterem i udać się po następny artefakt. Możesz użyć teleportu do obozu bractwa - zawsze to szybciej, niż przebijać się przez terytorium orków. Udaj się do starego obozu, a właściwie do dwóch myśliwych, których spotkałeś na samym początku gry. Stąd już niedaleko do kolejnego miejsca ukrycia Focus Stone'a.

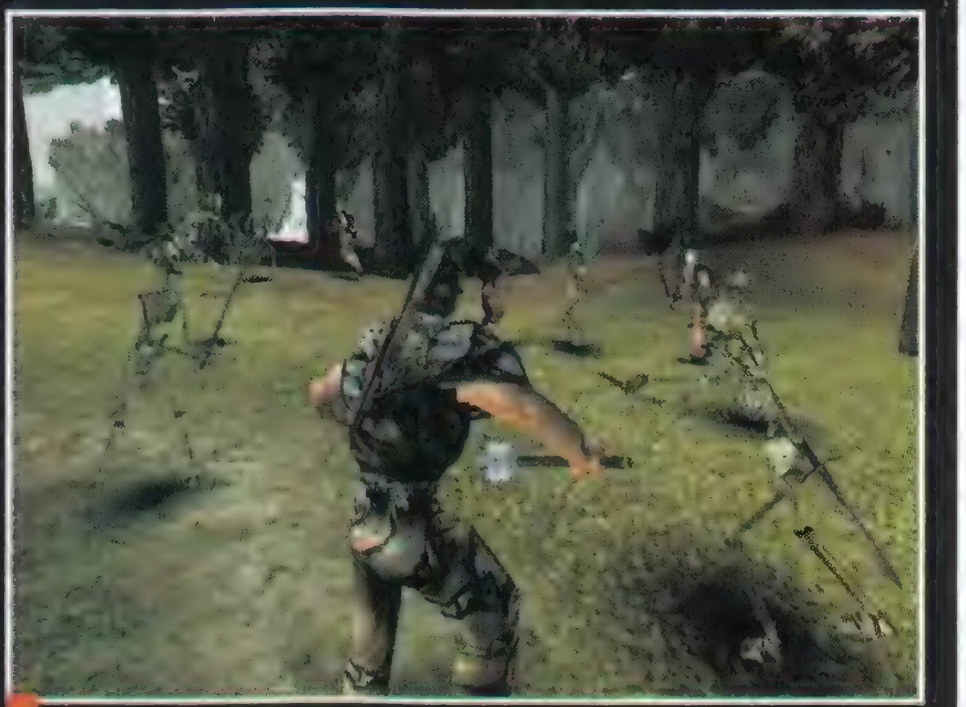
Po drodze spotkasz Diego. Wytłumaczy ci, na czym polega problem. Pójdź za nim. Po drodze zbierz zwój z czarem zmniejszenia. Gdy Diego zacznie walczyć z trolem, rzuć na niego czar. W wersji mini trol jest niegroźny. Przy okazji rozprawcie się z goblinami. Na końcu dolinki znajduje się kołowrót otwierający bramę prowadzącą do artefaktu. Strzeże go kilka harpi. Po odzyskaniu kamienia porozmawiaj jeszcze z Diego. Czas wyruszyć po ostatni z kamieni. Tutaj pomoże ci Gorn. Twardy wojownik z nowego obozu. Najpierw jednak będziesz musiał udać się za nim do jaskini zębaczy. Po powrocie przejdźcie po powalonym drzewie na drugą stronę rozpadliny. Tu zacznie się walka z zębaczami. We dwóch poradzicie sobie koncertowo. Udajcie się do bramy. Gorn wygłosi dość enigmatyczną mowę. Za pomocą czaru transformacji zmień się w robaka i przejdź na drugą stronę muru przez szczelinę. Z pomocą kołowrotu otwórz bramę. Znów czeka cię walka z zębaczami. Udajcie się tunelem w lewo. Na końcu - prócz cieniostwora - jest pokój ze skrzynią, a w niej ostatni Focus Stone. Z tym znaleziskiem czym prędzej udaj się do Saturasa. Teraz magowie wody muszą zebrać swoich braci z kręgu ognia i jak zwykle ty musisz ich o tym powiadomić. Udaj się zatem do starego obozu. Przed główną bramą znajdziesz Miltona. Wieści, jakie ma do przekazania, nie są zbyt budujące. W kopalni obsunęła się ziemia, grzebiąc ludzi pod tonami piachu i skał. Gomez utracił źródło dochodów. Czując zagrożenie, zabił magów ognia. Milton to jedyny, który ocalał. Co więcej, od tej chwili żołdacy ze starego obozu będą cię atakować bez ostrzeżenia. Przy drugim wejściu do obozu stoi Diego - porozmawiaj z nim. Możesz również rozprawić się ze strażnikami. Wróć teraz do magów wody i poinformuj o nieszczęściu.



Rys. 1. Te krwiożercze bestie sprawią ci trochę kłopotów. Musisz je pokonać, by wejść do jaskini.

Porady wędrownika

Jeśli chcesz mieć pod dostatkiem pieniędzy, radzę jak najszybciej nabyć umiejętność oprawiania skór zwierząt oraz wyłupywania pazurów i zębów. Pozwoli to zarabiać polowaniem na różnego typu zwierzynę. Szczególnie wartościowe są skóry węży błotnych i cieniostworów. Te pierwsze żyją głównie na moczarach otaczających obóz bractwa, natomiast cieniostwory jako ulubione miejsce żerowania upatrzyły sobie lasy między obozami - starym a bractwa.



Akrobatyka to bardzo przydatna umiejętność. Pozwoli ci wyjść cało z niejednej groźnej sytuacji.

Niewątpliwie umiejętności złodziejskie przydają się podczas gry. Dzięki możliwości otwierania zamków nie będziesz miał problemów z większością zamkniętych skrzyń i drzwi, jednak te lepiej zabezpieczone wymagają drugiego poziomu tej umiejętności. Skradanie pozwoli niepostrzeżenie podejść do ofiary i celnym strzałem z kuszy posłać ją na tamten świat. Akrobatyka natomiast to zdecydowanie najlepsza umiejętność złodziejska. Dzięki niej będziesz mógł wykonywać niesamowicie długie skoki, a upadki ze znacznych wysokości nie będą już takie zabójcze.

Jeśli chcesz skutecznie uśmiercać wrogów ze znacznej odległości, musisz rozwinąć umiejętność strzelania z kuszy do drugiego poziomu (to samo tyczy się łuku). W innym przypadku ruchomy cel będzie niemal niemożliwy do trafienia.

Umiejętne zestawienie magii i oręża może dać piorunujące efekty. Bryła lodu działa idealnie w połączeniu ze śmiercionośnym mieczem. Tak samo atak z kuli ognia podparty strzałami z łuku.



Kiedy walczysz z człowiekiem, upewnij się, że nie wstanie i znów nie będzie próbował cię atakować.

Walcząc wręcz z człowiekiem nie zapomnij go dobić lub chociażby rozbroić - w innym razie za chwilę podniesie się i znów cię zaatakuje. Nie masz takiego problemu, strzelając z kuszy lub łuku.

Rozdział czwarty

Saturas zleci ci odnalezienie trzynastego maga - Xardasa. Na nieszczęście jego wieża znajduje się w samym środku terytorium orków. Zanim jednak wybierzesz się tam, kup trochę zwoi z czarami mrozu i ognia - przydadzą się szybciej, niż myślisz. Jedyna droga, prowadząca bezpośrednio do wieży - to wąski wąwóz z trzema strażnikami. Pierwszym z nich jest kamienny golem. Tego zniszcz młotem orków. Kolejny jest z lodu - kilka ognistych kul rozwiąże problem. Ostatni z ognia. Tego z kolei potraktuj czarami wody/zimna. Nie zapomnij o zabraniu części z golemów. W wieży czeka cię rozmowa z demonem. Będziesz musiał pokazać mu serca wszystkich trzech golemów, by dał ci teleport do komnaty Xardasa. Udaj się tam i porozmawiaj z magiem. Okazuje się, że wie dużo więcej na temat bariery niż magowie ognia i wody razem wzięci. Powie coś na temat szamana orków, który może wiedzieć coś więcej na temat "śpiącego". Wyjdź z wieży (tutaj jest drobny błąd, który uniemożliwia zejście na sam dół. Możesz albo zeskoczyć do wody, albo teleportować się do nowego obozu). Teraz musisz odszukać ruiny cytadeli orków. Jest to dość łatwe, gdyż mijałeś je w drodze po Focus Stone. Będziesz świadkiem walki między orkowym szamanem a wojownikami świątynnymi. Pomóż samotnemu orkowi. Po walce wyjawi wiele sekretów dotyczących śpiącego. Musisz dostać się do świątyni, która stoi w samym centrum obozu orków. Nie jest to proste, ale przy pomocy pewnej świętej broni orków będziesz bezpieczny. Szaman wyśle cię do kopalni przy nowym obozie. Tam - jako niewolnik - pracuje inny szaman, który jest w stanie przygotować dla ciebie broń. Wpierw jednak wróć do Xardasa i złóż mu raport. Teleportuj się do New Camp. Porozmawiaj z Saturasem, a następnie udaj się w stronę kopalni. Zobaczysz kilku zbrojnych, między którymi stoi Gorn. Porozmawiajcie. Okaże się że jesteś "wybrańcem" do spełnienia dość ryzykownej misji - odbicia kopalni z rąk Gomeza, który w celu zapewnienia sobie źródła dochodów najechał nowy obóz. **(Rys. 2)**

Czas ruszyć do kopalni. Przedtem jednak Gorn zatrzyma cię i powie, że Wilk ma z tobą do pogadania. Udaj się do niego i dowiedz się, o co chodzi. Facet ma pomysł na stworzenie doskonałej zbroi z pancerzy pełzaczy zamieszkujących kopalnię. Zgódź się mu pomóc i razem z Gornem udajcie się na misję. Na miejscu waszym oczom ukaże się klęska, jakiej doznał nowy obóz. Wszędzie walają się trupy robotników i najemników. Doradzam odszukać wszystkie - dostarczy to cennych napojów leczniczych. Udaj się do bramy. Tam będziesz musiał pokonać trzech strażników. W budynku po prawej jest kołowrót otwierający bramę. Użyj go i koniecznie zapisz stan gry. Wejdź do kopalni. Od razu rzucą się na ciebie żołdacy Gomeza. Nie miej litości i dobijaj ich - gdy tylko wstaną, od razu ponownie zaatakują. Dokładnie sprawdź całą kopalnię i zabij wszystkie pełzacze, na jakie natkniesz się. Ich pancerze posłużą do wykonania zbroi. W jednym z najniższych korytarzy odnajdziesz szamana orków. Jest ciężko chory. Poprosi cię o znalezienie pewnej mikstury leczniczej, którą był upuścił gdzieś w pobliżu. Jeśli jeszcze jej nie znalazłeś, czas jej poszukać. Znajduje się w szczelinie między kamieniami - nie tak daleko od miejsca, w którym się znajdujesz. Wdzięczny szaman chętnie pomoże ci i wykona świętą broń. Musisz mu tylko dostarczyć części ciał najróżniejszych bestii. Cieniostwora najłatwiej znaleźć w lesie między obozami - starym a bractwa. Węże błotne żyją na moczarach przy obozie bractwa. Trola znajdziesz tam, gdzie spotkałeś go już wcześniej, odzyskując Focus Stone, a ognistego jaszczura koło obozu orków. Gdy będziesz miał wszystkie składniki, wróć do kopalni. Szaman wykona dla ciebie broń, dzięki której orki nie zaatakują (choć może lepiej byłoby po prostu zabić je wszystkie). Nie zapomnij o oddaniu pancerzy pełzaczy Wilkowi. Po pewnym czasie wróć do niego po zbroję.



Rys. 2. Kopalnia, którą masz odbić z rąk Gomeza.

Rozdział piąty

Gdy wchodzisz do obozu orków, musisz być uzbrojony w świętą broń - inaczej bestie zaatakują. Otwórz bramę i udaj się prosto do świątyni. Pozwiedzaj wszystkie miejsca, do których masz dostęp, i oczyść skrzynie z cennych zwojów oraz eliksirów. Teraz czas na niezbyt przyjemne zajęcie, jakim jest ściągnięcie figurki z samego szczytu totemu **(Rys. 3)**, do którego modlą się szamani. Pamiętaj, że w chwili gdy użyjesz czaru telekinezy, orki zaatakują. Powybijaj je i użyj figurki na przełączniku otwierającym drzwi do świątyni.

Aby dostać się do śpiącego, najpierw musisz rozprawić się z pięcioma martwymi szamanami. Po przejściu po zwalonej kolumnie na drugą stronę rozpadliny i przejściu przez wejście czeka cię walka ze szkieletami. Musisz się sprężać, gdyż szkieletowi magowie mogą przywołać nieumarłych wojowników. Rozejrzyj się po jaskini. Na prawej ścianie znajduje się malowidło z trzema znakami **(Rys. 4)**. Zapamiętaj ich kolejność. Na tej samej ścianie, jednak w jej zachodniej części, znajduje się przycisk otwierający pobliską bramę. Przejdź przez nią. Po walce z dwoma szkieletami wejdź dalej i wciśnij oba przyciski. Wejdź do kolejnego pokoju. Tu będą trzy przyciski. Zwróć uwagę na kolor podłogi pod nimi. Wciskaj je w takiej kolejności, w jakiej były przedstawione na malowidle. Otworzą się nowe przejścia. W kolejnym pomieszczeniu będziesz miał do wyboru kolejne dwa przyciski. Rozejrzyj się. Przy jednym z nich leży szkielet. To powinno wzbudzić twoje podejrzenia. Tak, właśnie. Wciskając ten przycisk uruchomisz pułapkę. Użyj zatem drugiego. Podniosą się filary, tworząc pewien rodzaj schodów. Teraz czas rozprawić się z pierwszym szamanem. Wejdź w otwarte wejście. Na końcu korytarza zobaczysz komnatę i postać. To twój pierwszy wróg. Walczy czarami ognia. Rozpraw się z nim i zabierz mu miecz oraz zwój z czarem. Wychodząc, włóż miecz w szczelinę w ziemi. To otworzy wrota.

Teraz wskocz po filarach. Pokonaj nieumarłego orka, wciśnij przycisk i udaj się na spotkanie z drugim szamanem. Tak samo jak w przypadku pierwszego, zabierz miecz i wszystko, co przy nim znajdziesz. Teraz wróć do głównego pomieszczenia. I zeskocz do tunelu. Pozabijaj pełzacze i orki. Wskocz na poziom pomieszczenia. Tu czeka cię walka ze szkieletami. W kolejnym pokoju będą trzy przyciski - włącz je. Pokonaj demona. Zmaterializuje się szaman. Zabij go i jak zwykle zabierz wszystkie fanty. Tym samym tunelem, którym tu przyszedłeś, udaj się w drugą stronę. Jest tu pokój z czerwonymi ścianami oraz większe pomieszczenie z pełzaczami i templariuszem. Rozpraw się z insektami. Templariusz też cię zaatakuje. Powinieneś sobie z nim poradzić. Wejdź do czerwonego pokoju. Na jednej ze ścian jest przycisk. Wciśnij go. Teraz wyjdź drugim wejściem tak, byś widział ścianę, na której znajdował się przycisk. Tutaj musisz mieć łuk bądź kuszę. Strzel do kamienia, który znajduje się na ścianie **(Rys. 5)**. Z podłogi wysuną się kolce. Jeszcze raz wejdź do pokoju. Na przeciwległej ścianie znajduje się obszar ciemności. Podświetl go pochodnią, następnie strzel do przycisku. Otworzy się wejście do pokoju z przyciskami. Wciśnij je w kolejności - trzeci, pierwszy, drugi. Drzwi, których pilnował templariusz, otworzą się (gdy wprowadzisz złą kombinację, pojawią się demony - świetny sposób na szybkie doświadczenie).



Rys. 3. Figurka, którą musisz ściągnąć z totemu czarem telekinezy. Kiedy to zrobisz, przygotuj się na walkę z orkami.



Rys. 4. Zapamiętaj kolejność tych znaków - wykorzystasz je nieco później, by otworzyć dalsze pomieszczenia świątyni.



Rys. 5. Ten przycisk musisz uaktywnić, strzelając do niego strzałą.

Gdy wejdziesz przez nowo otwartą bramę, czeka cię nielicha próba sił z templariuszami. Pójdź korytarzem aż do jeziora lawy, na którym jest wysepka z małą świątynią. Wejścia na wschodniej ścianie prowadzi do pokoi, w których prócz demonów są dzwignie. Otwórz wszystkie trzy. Pomost do kaplicy stoi otworem. Nie wchodź przez główne wejście - pułapka. Skorzystaj z okna. Zabij kolejnego szamana. Obrabuj jego zwłoki i weź miecz z postumentu. Nie sprzedawaj ani nie pozbywaj się go - jest bezcenny. Teraz idź do pomieszczenia, w którym po prawej stronie są zakratowane drzwi, a po lewej filary - po nich dostaniesz się do windy. Zjedź. W pokoju z wodą wciśnij przyciski. Otworzą się zakratowane przejścia w jaskini powyżej. Zabij demony i udaj się długim korytarzem naprzód. Czeka cię starcie z ostatnim szamanem. Co się okaże - jest nieśmiertelny, przynajmniej teraz. Wycofaj się ze świątyni i czym prędzej udaj się do Xardasa. Gdy ten będzie studiował sposób odtworzenia mocy Uzriela, udaj się do zatopionej wieży maga po nową zbroję - następnie wróć do Xardasa, który da ci zwój niezbędny do rzucenia zaklęcia na miecz. Udaj się zatem do nowego obozu. Znajdź Miltona i porozmawiaj z nim. Pomoże ci rzucić czar na miecz.

Rozdział szósty

Po ceremonii szybko przenieś się do Xardasa - i pogadaj z nim. Możesz również wyprawić się do jego starej wieży po nowy ekwipunek. Znajduje się niedaleko. Wróć do świątyni orków i uzbrojony w tak potężną broń zabij ostatniego szamana. Kieruj się dalej, zabijając po drodze templariuszy. W komnacie zobaczysz Xardasa. Porozmawiaj z nim. Udaj się korytarzem w dół. To, co cię tam czeka, przerasta najśmielsze wyobrażenia. Cor Kalom i jego wierni chcą obudzić, a właściwie już to zrobili, demona. **(Rys. 6)** Zabij wszystkich. Czas rozprawić się z głównym winowajcą. Ten stoi na platformie wspartej pięcioma filarami. W każdym z nich jest otwierana nisza z sercem w środku, w które musisz wbić jeden z pięciu szamańskich mieczy. Przebijając ostatnie serce, uruchomisz bramę, która wessie śpiącego. Tak oto kończy się Gothic.



Rys. 6. Tutaj kończy się przygoda - to miejsce ostatecznego pojedynku.

Jeżeli zależy ci na szybkim zdobyciu wartościowego uzbrojenia, zaatakuj jakiegoś potężnego wroga (węża błotnego, cieniostwora lub orka) i zacznij uciekać w stronę najbliższego strażnika. Przy odrobinie szczęścia będziesz mógł zebrać fanty pozostałe po strażniku.



Z moralnego punktu widzenia to bardzo brzydkie, ale może uda ci się w ten sposób zebrać nieco cennego sprzętu.

Na wcześniejszych etapach gry, kiedy byle wilk lub jaszczur stanowią nie lada zagrożenie, w celu pokonania ich wykorzystuj wszelkie drzewa lub kamienie, zza których możesz bezpiecznie strzelać. Potwory przeważnie nie są tak skoczne jak ty.



Jak najłatwiej zapolować na grubego zwierza? Wejść na drzewo!

Jeśli chcesz być dobrym wojownikiem, nie wydawaj punktów umiejętności na jednoręczne bronie: za tak zaoszczędzone punkty możesz nauczyć się strzelać z kuszy, a docelowo posługiwać się broniami dwuręcznymi. Cios z obrotu jest w większości przypadków morderczy.



Dwuręczny topór to broń, dzięki której staniesz się niepokonany.





Legacy of Kain Soul Reaver 2

Wampiry, nieumarli i dusze – przy tej grze zapomnisz o Halloween...

Producent: Crystal Dynamics
Dystrybutor: IM Group
Gatunek: FPP
Wymagania: PII 450, 64 MB RAM
Akcelerator: 16 MB

RZUT OKIEM

W świecie Legacy Of Kain niełatwo połapać się. Seria Soul Reaver jest kontynuacją gry Blood Omen - Legacy of Kain, ta oryginalna, dwuwymiarowa gra doczekała się natomiast niedawno drugiej części – Blood Omen 2 (recenzja w tym numerze). Gra charakteryzuje się przede wszystkim wspaniałym klimatem, który sprawia, że od ekranu naprawdę trudno oderwać się. Właśnie tym cała seria zasłużyła sobie na miano gier kultowych. Soul Reaver 2 to w pełni trójwymiarowa gra, w której akcję obserwujemy głównie z perspektywy trzeciej osoby, a czas doczytywania zredukowano do zera.

Podczas przygód bohater gry, Raziel, przemieszcza się w czasie, przestrzeni, a także między materialną i niematerialną sferą egzystencji. Wszędzie jednak czekają go całe zastępy przeciwników, którzy tanio nie sprzedadzą duszy. Tylko od ciebie zależy, czy Raziel wypełni misję i pokona Kaina. Dzięki tej solucji, zadanie będzie łatwiejsze.



Sarafan Stronghold
Twierdza Sarafana - teraźniejszość

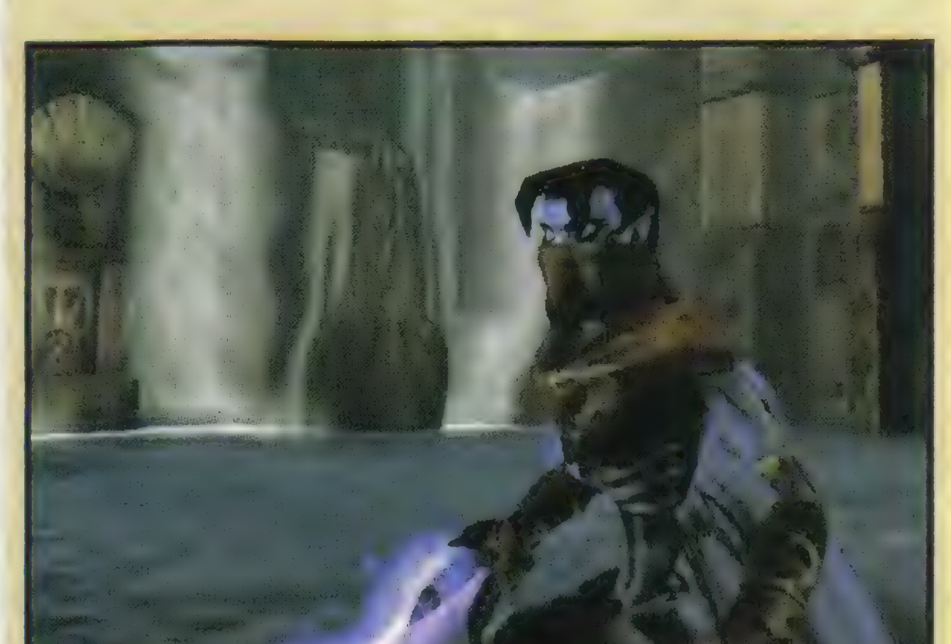
Przejdź przez podwójne wrota z prawej strony. Na korytarzu zabij strażnika. Kolejny czeka na jego końcu. Pozbądź się go i przejdź na drugą stronę. Przejście po prawej stronie zaprowadzi cię do komnaty, z której wyjdziesz przez następną bramę. Korytarzem dotrzesz na podwórze. Załatw tu trzech strażników, przejdź do nowego przejścia i wstąp do świata zmarłych. Przeniknij przez kraty, po czym udaj się do Błękitnego Kręgu i wróć do świata rzeczywistego. Następnie podejdź do wielkich krat, które znajdują się naprzeciw drewnianej bramy. Za nimi ujrzysz grobowiec, a na nim zabalsamowane ciało króla Williama. Po wstawce skieruj się do witraża po lewej stronie. Wydostań się stąd poprzez wrota z lewej, po czym biegnij do końca korytarza. Znajdziesz się w kapliczce. W tym momencie kraty opadną i zaatakują cię dwie strażniczki. Gdy je pokonasz, odnajdź schody (pomiędzy dwoma malowidłami) i wbiegnij na wyższą kondygnację. Jedyne przejście na tym poziomie zaprowadzi cię do następnego korytarza. Na jego końcu znajdziesz wrota, którymi wydostaniesz się do...



Przygoda zaczyna się w twierdzy Sarafana.

Southern Lake
Południowe Jezioro - teraźniejszość

Zeskocz do jeziora, dopłyń do lewego brzegu i wyjdź z wody. Obróć wielkie pokrętło, uaktywnij checkpoint i wskocz do wody. Przepłyń przez nowy tunel, wyjdź na brzeg z lewej strony i zapisz grę. Wróć nad brzeg i wskocz na skarpę po lewej. Wskocz na wzniesienie, przedostań się na drugą stronę i biegnij przez kanion. Dotrzesz do kładki, pod którą płynie strumyk. Kieruj się wzdłuż niego, a dojdziesz do checkpointu. Wbiegnij po schodach i przejdź przez pomost. W końcu dojdziesz do...



Gra zachwyca piękną i przejrzystą grafiką.

The Pillars
Filary Nosgoth - teraźniejszość

Po wstawce przejdź za filary i podejdź do wyróżniającego się fragmentu ściany pomiędzy dwoma kolumnami. Wstąp do świata zmarłych, wbiegnij po schodach i udaj się przez kolejny kanion. Wróć do świata materialnego, uaktywnij checkpoint i ruszaj do...



Tylko to pozostało z pięknej krainy Nosgoth... ruiny.

Subterranean Ruins
Podziemne Ruiny - teraźniejszość

Jaskinie zaprowadzą cię do ogromnych schodów. Dotrzesz nimi do Starszego Boga. Po wstawce udaj się do komnaty naprzeciw schodów. Zapisz grę, wskocz do wody i odnajdź tunel oznaczony dwoma żółtymi kryształami. Dopłyniesz nim do częściowo



W trakcie swej podróży napotkasz na różnego rodzaju przeciwności losu.



Ruiny to znakomita okazja do poćwiczenia umiejętności nurkowania.

zalanej groty. Po występie skalnym, z prawej, wbiegnij na najwyższą platformę. Zeskocz z niej na niższą kondygnację, po czym wskocz do wody. Naprzeciw budowli znajdziesz kolejny, oznaczony kryształami tunel. Kierując się wyżej wymienionymi kryształami, dotrzesz do...

The Swamp
Bagna - teraźniejszość

Naprzeciw, na fragmencie skały jest checkpoint. Natomiast za nim znajduje się zamurowane przejście do Time Streaming Device (w dosł. tłum. Urządzenie Strumienia Czasu) - **ZAPAMIĘTAJ TO MIEJSCE**. Przejdź po wystających głazach z prawej strony do wrót. Za drzwiami, po krótkiej przeprawie przez bagna, ujrzysz mały szałas na ruinach. Udaj się w lewo i biegnij przed siebie. Po chwili dobiegniesz do savepointu. Gdy zapiszesz grę, idź w prawą stronę. Trafisz do miejsca, skąd teoretycznie nie ma wyjścia. Obejrzyj się w lewą stronę - wejdź na fragment muru obronnego. Zeskocz na drugą stronę, zlikwiduj strażników i biegnij do...

Dark Forge
Mroczne Przymierze - teraźniejszość

Podejdź do wrót, uaktywnij checkpoint i umieść w nich Soul Reaver. Wejdź do korytarza oraz zabij zombi. Podnieś fioletową tarczę i włóż ją do wnęki we wrotach. Przejdź do świata zmarłych, a następnie przez kraty. Biegnij do następnej sali, skręć do korytarza z prawej strony. Wróć do świata rzeczywistego. Skieruj się do sali miniętej przed chwilą. Zabij trzech zombi i wejdź po ścianie na balkon. Po schodach wbiegnij na wyższą półkę. Po zniszczonych filarach przedostań się na drugą stronę. Zeskocz do komnaty, podejdź do zwierciadła i obróć je w lewą stronę. Padające światło otworzy bramę z prawej strony. Wstąp do świata zmarłych, wejdź do nowo odkrytego korytarza i przeniknij przez kraty. Jego dalsza część zaprowadzi cię w dalsze rejony ruin. Naprzeciw, za wielkim konarem, dostrzeżesz Błękitny Krąg. Ponownie zawitaj w świecie materialnym. Zabij zombi, wdrap się po jednej ze ścian, a następnie przeskocz na konar. Przejdź do świata zmarłych i przedostań się do korytarza. Wróć do świata materialnego. Za tobą opadną kraty i pojawi się strażnik. Po jego śmierci zabierz tarczę i umieść ją na drzwiach. Wąski korytarzyk zaprowadzi cię do małej salki ze zwierciadłem. Spójrz w górę - ujrzysz pulsujący punkt pod sufitem. Strzel w niego z Soul Reavera. Obróć zwierciadło tak, aby promień światła padał na ścianę, gdzie widnieje całkowite zaćmienie. Przesuń filar z symbolem słońca na strumień światła. Cień odkryje przed nowe przejście. Wejdź na szczątki jednej z kolumn i przeskocz do powstałej wnęki. Wydostań się po drugiej stronie. Raziel wyrwie zwierciadło z ramy. Zeskocz z nim niżej i udaj się do sali obok. Tam podejdź do wrót z prawej strony, tuż obok checkpointu. Przebiegnij na drugi koniec pomieszczenia. W nim umieść znalezisko na piedestale.

Cofnij się do zwierciadła i skieruj promień w przeciwną stronę. Przejdź do świata zmarłych, a następnie przez kraty. Zeskocz do komnaty i rozpraw się z duchami. Skorzystaj z Błękitnego Kręgu, który znajdziesz za jedną z kolumn. Wdrap się po ścianie, obróć zwierciadło tak, aby światło padało w lewo i podejdź do krawędzi. Przesuń filar z lewej na strumień światła. Ukaże się kładka, po której przejdź na platformę. Obróć zwierciadło w stronę zamkniętej śluzy. Strzel w pulsujący punkt pod sufitem. Wskocz do nowego szybu, który zaprowadzi cię do sali z Zegarem Słonecznym. Przesuń wskazówkę na pierwszy symbol po prawej stronie. Dzięki szczelinie za wskazówką przedostań się do głównej sali. Podejdź do ołtarza i umieść Reavera w jego wnętrzu. Podbiegnij do wrót naprzeciw zwierciadła, użyj na nich Dark Reavera. Po wstawce kieruj się do wyjścia ze świątyni...



Zoom na cerę Raziela. :-)

The Swamp
Bagna – powrót - teraźniejszość

Zeskocz do bagien i udaj się do groty, z której przedostań się zalanym tunelem do...

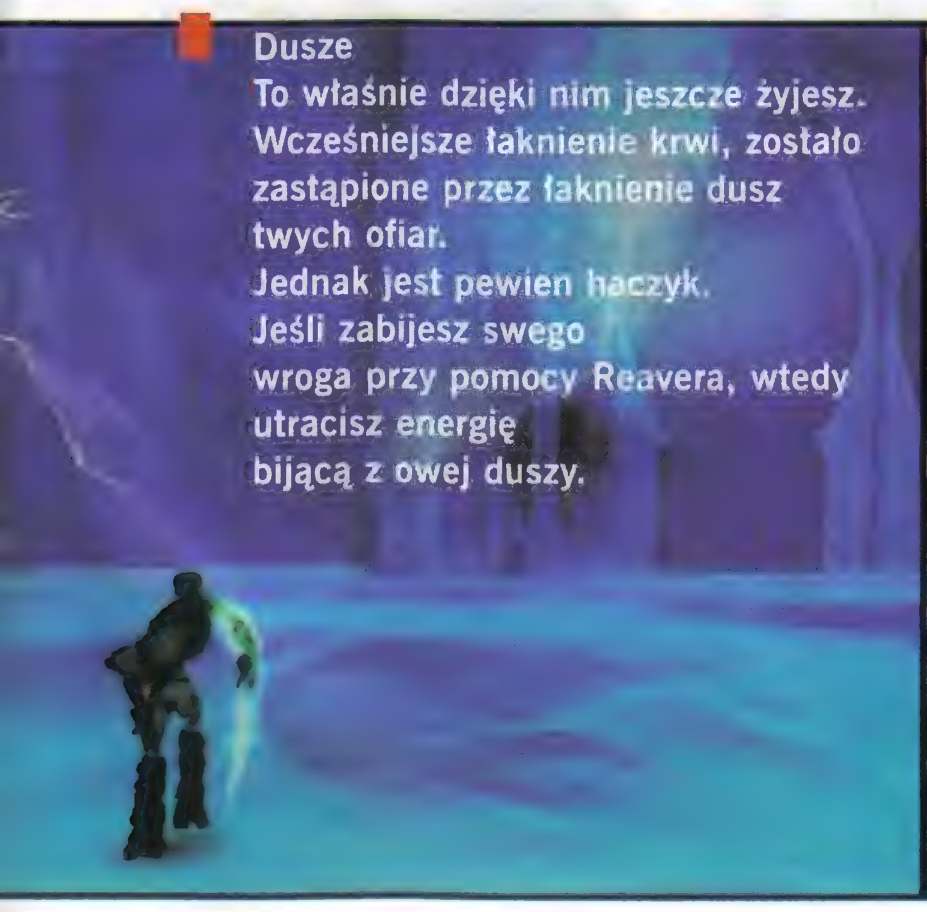
Subterranean Ruins
Podziemne Ruiny – powrót - teraźniejszość

Znany ci już podwodny tunel zabierze cię do groty (z zalaną budowlą), której druga część prowadzi do Starszego Boga. Po filmowym przerywniku udaj się przez jaskinię do wyjścia z Podziemnych Ruin. Znów trafisz w okolice...

Nasz bohater radzi sobie również z bronią białą.







Dusze
To właśnie dzięki nim jeszcze żyjesz. Wcześniejsze łaknienie krwi, zostało zastąpione przez łaknienie dusz twych ofiar.
Jednak jest pewien haczyk. Jeśli zabijesz swego wroga przy pomocy Reavera, wtedy utracisz energię bijącą z owej duszy.





The Pillars
Filary Nosgoth – powrót - teraźniejszość

Oprócz checkpointu, przy wyjściu z Podziemnych Ruin oraz przy wodospadzie nie znajdziesz nic ciekawego...

Southern Lake
Południowe Jezioro – powrót - teraźniejszość

Gdy znajdziesz się przy savepoincie, zapisz stan gry i wskocz do wody. Korytarzem przepłyń na drugą stronę jeziora. Dostań się na wysepkę pomiędzy dwoma wodospadami, po czym użyj na wrotach Dark Reavera. Przed tobą próba...

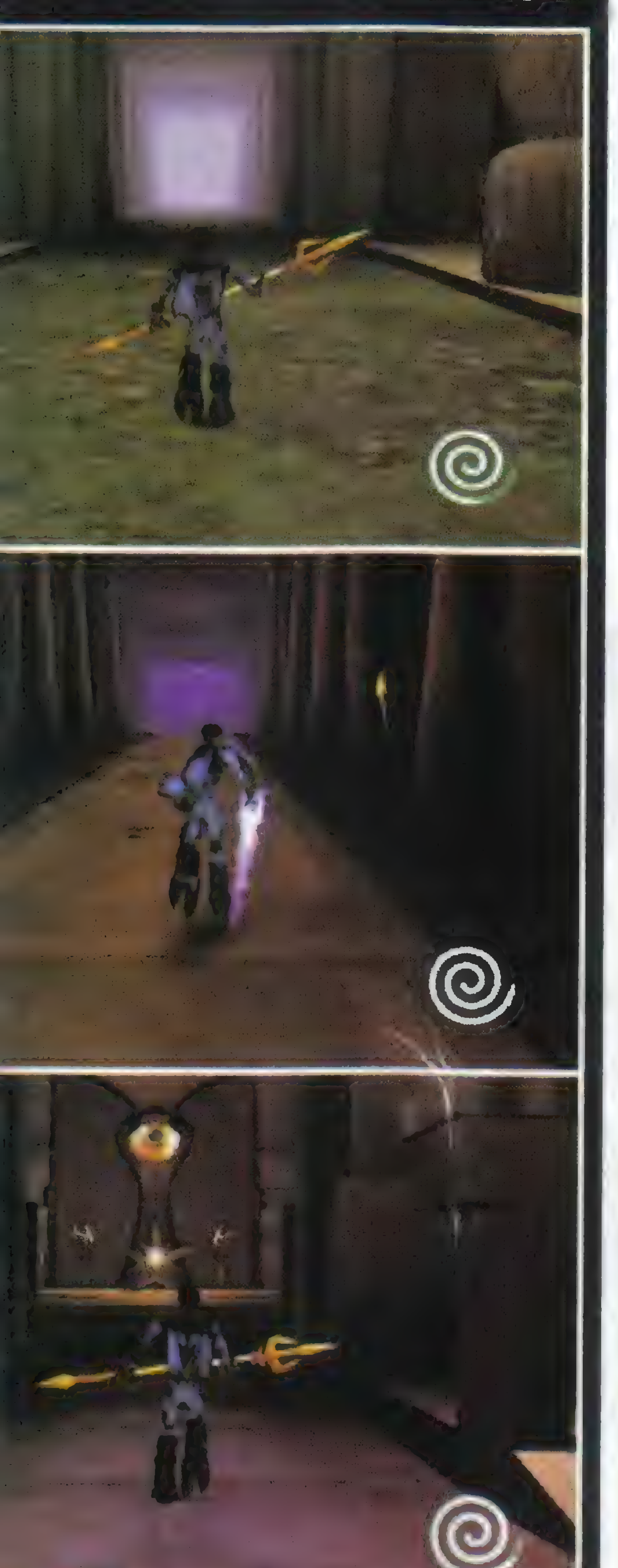
Light Forge
Przymierze Światłości – powrót - teraźniejszość

Zabij dwóch zombi. W sali znajduje się ogromny filar – wskocz nań. Na nim umieszczony jest Mroczny Ołtarz - użyj na nim Reavera. Przejdź przez kładkę na drugą stronę. Wstąp do świata niematerialnego i pokonaj kraty. Biegnij przez korytarz. Wróć do świata realnego i uaktywnij checkpoint, podejdź do wrót na końcu koytarza - otwórz je. Jesteś w głównej sali Przymierza Światłości. Spójrz do góry - na najwyższej platformie są kraty (pomiędzy dwoma kryształami). Udaj się do nich, wstąp do świata zmarłych i przejdź przez to żelastwo. Ścieżka zaprowadzi cię prosto przed oblicze Wielkiego Oka. Wróć do świata żywych, weź jedną włócznię i wracaj do krat. Gdy już dotrzesz na miejsce, obróć się w prawo. Zauważysz tam krótki odcinek, po którym przesuń zwierciadło. Przepchnij je aż do końca - pod wrota obok. Teraz przejdź przez korytarz do małej komnaty. Kraty odetną ci drogę ucieczki. Nie zapomnij zabrać tarczy. Wyjdź z korytarza i skieruj się do piedestału naprzeciwko. Umieść na nim tarczę, następnie podejdź do kolejnego zwierciadła. Ustaw je tak, aby światło padało na ścianę z lewej strony. Na końcu korytarza zauważysz kraty, przez które przeniknij, będąc w świecie zmarłych. Wejdź po filarach na najwyższą platformę (wpierw wskocz na ten naprzeciw krat, dalej na coraz wyższe). Przedostań się do kolejnego korytarza, który jest na wprost ciebie (**patrz na screen nr 1**).



Większość korytarzy w grze zasnuwa mrok.

Ramka 1



Ta droga zaprowadzi cię prosto do Symbolu Światłości

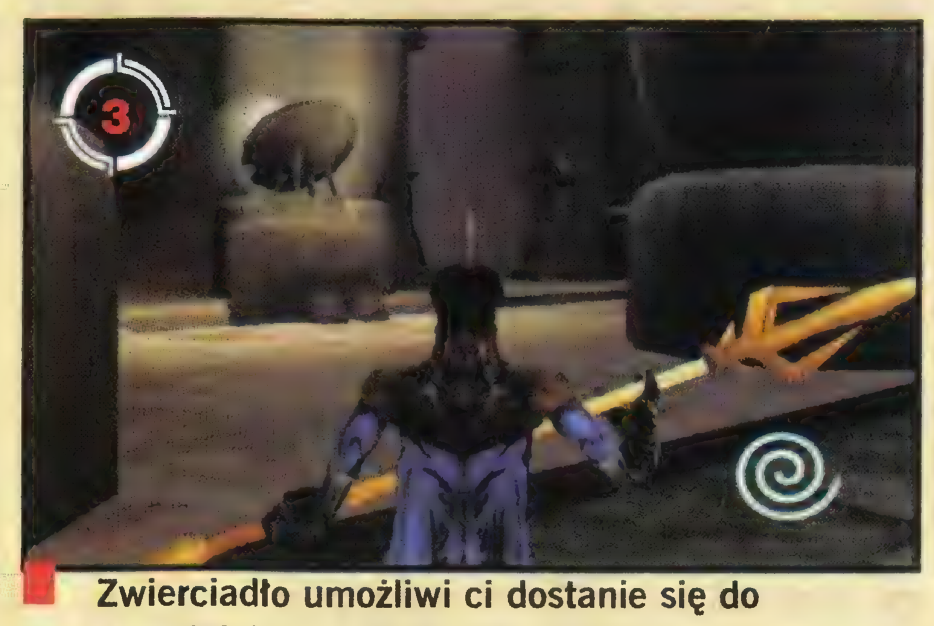


Tę ścianę można poruszyć.

Na jego końcu skorzystaj z Błękitnego Kręgu i wróć do świata realnego. Cofnij się do filarów i zeskocz na sam dół. Przypatrz się fragmentowi ściany (**spójrz na screen nr 2**), który znajduje się naprzeciw kolumn.

Wysuń go, zamień Soul Reavera na Dark Reavera (fontannę znajdziesz przy ścianie tuż obok filarów). Dzięki niemu ponownie wejdź do korytarza (zdjęcie po lewej). Przebiegnij na jego drugą stronę i wskocz na podwyższenie. Użyj tu Dark Reavera i przejdź na drugą stronę. Kilka kroków dalej zobaczysz kraty. Zlikwiduj strażników, podnieś tarczę i zeskocz do korytarza poniżej. Umieść ją na piedestale, po czym otwórz bramę po lewej stronie. Znów zagościsz w głównej sali Przymierza. Naprzeciw wrót, przez które przeszedłeś, są następne, więc udaj się do nich. Za pomocą Dark Reavera przejdź do korytarza, w którym ujrzysz kolumnę. Umieść Reavera we wnęce, po czym przeskocz na drugą stronę. Podejdź do zwierciadła i obróć je tak, aby światło padało w przeciwną stronę. W ten sposób odkryłeś pierwszą część Przymierza Światłości.

Pamiętasz lustro, które mogłeś przemieścić od jednych wrót do następnych? Wróć tam (**screen nr 3**).



Zwierciadło umożliwi ci dostanie się do wcześniej niedostępnych lokacji.

Gdy już przy nim będziesz, przesuń je na przeciwległą stronę. No i druga część Przymierza została odkryta. Natomiast kraty pomiędzy nimi stanęły otworem. Ścieżką udaj się do Wielkiego Oka. (**Ramka 1**)

Nie zapomnij o tym, że - aby unieszkodliwić „strażnika" - musisz mieć Dark Reaver. Podbiegnij do Symbolu Światłości - na środku, po czym zabierz go. Skieruj się do głównej sali. Tam umieść symbol we wnęce u podnóży pomnika. Podejdź do ołtarza i włóż Reavera w strumień światła. Właśnie stałeś się posiadaczem Light Reavera. Teraz wydostań się stąd poprzez wrota za twoimi plecami. W tej komnacie znajdziesz aktywną Fontannę Światłości. Kraty pokonaj w ten sam sposób co wrota, następnie biegnij do bramy, nad którą znajduje się Fioletowy Kryształ - rozbij go za pomocą Light Reavera. Korytarz doprowadzi cię do...

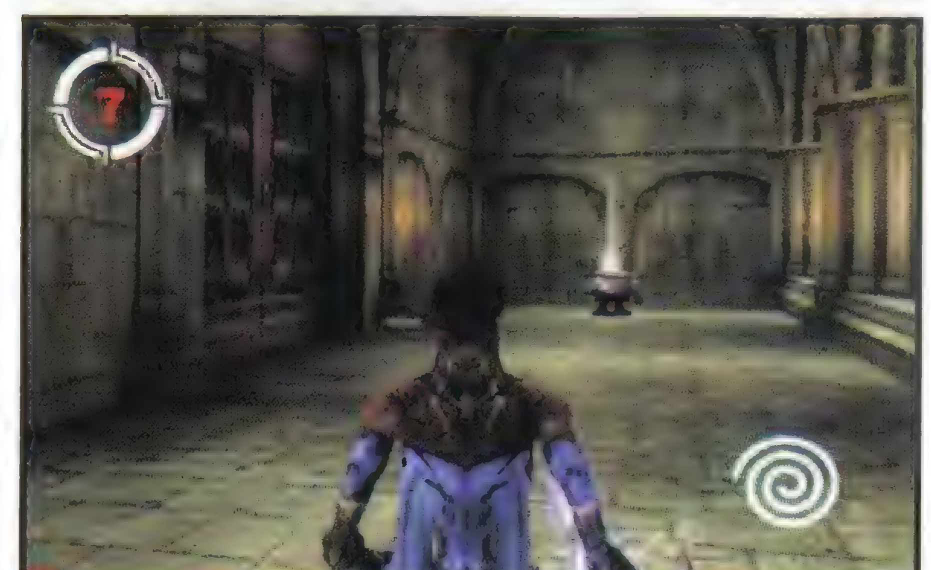
Southern Lake
Południowe Jezioro – powrót - teraźniejszość

Wskocz do wody, podpłyń do checkpointu i wyjdź na brzeg. Uaktywnij go, obróć pokrętło i przepłyń korytarzem na drugą stronę. Wyjdź na brzeg po lewej, zapisz grę i zniszcz Kryształ nad bramą...

Sarafan Stronghold
Twierdza Sarafana – powrót - teraźniejszość

Po lewej stronie jest Fontanna Światłości, a po prawej korytarz, który zaprowadzi cię do katedry (jednak po drodze natkniesz się na kilku strażników). Gdy tam dojdziesz, skieruj się do grobowca za kratami. Przez wrota z lewej strony dostaniesz się do korytarza, który zaprowadzi cię do kapliczki. Napotkasz tu trzy strażniczki. Następnie udaj się do przejścia po prawej, po czym w komnacie zlikwiduj dwóch strażników - wyjdź na korytarz. Trafisz na podwórze, stąd skieruj się do wrót po lewej stronie. Jedyną możliwą drogą dotrzesz przed oblicze wrót (**spójrz na screen nr 7**), które prowadzą do Narzędzia Strumienia Czasu.

Jednak nim tam wejdziesz, upewnij się, że masz Light Reaver...



Te wrota prowadzą do Narzędzia Płynącego Czasu.

Time Streaming Device
Narzędzie Strumienia Czasu – powrót - teraźniejszość

Rozbij kryształ nad bramą po lewej stronie. W chwilę po tym pojawi się Mobiusz. Raziel z biegiem czasu utwierdza się w przekonaniu, że starzec jest zdrajcą. Nie mając wyjścia, przeniesie on Raziela do przyszłości. Niestety zrobi to specjalnie...

Sarafan Stronghold
Twierdza Sarafana – powrót - przyszłość

Gdy wyjdziesz z pomieszczenia, dostrzeżesz znaczne różnice między dawną twierdzą, a tą, w której się obecnie znalazłeś. Pojawi się nowy rodzaj przeciwników - mutanty. Przez zdewastowany korytarz udaj się do komnaty w jego drugiej części. Pokonując kolejno stwory, dojdziesz na podwórze. Tu również czeka cię walka z kilkoma mutantami oraz strażnikami. Wbiegnij do korytarza, przejdź przez rozwalone kraty oraz kolejne wrota. Znów trafisz do kapliczki - zabij tu wszystkich przeciwników. Kraty, które kiedyś blokowały przejście do nowego korytarza, teraz nie będą ci przeszkadzać. W końcu dotrzesz do katedry, skąd natychmiast udaj się w stronę grobowca. Za bramą ujrzysz

pomnik... Mobiusza. W jego lewej ręce dostrzeżesz ściętą głowę Voradora. Po wstawce skieruj kroki do drewnianych wrót naprzeciwko. Za nimi napotkasz ducha Mobiusza. Wyjdź przez wrota z prawej strony. Korytarz zaprowadzi cię do...

Southern Lake

Południowe Jezioro - powrót - przyszłość

Wyjdź na brzeg, zapisz grę i wskocz na skarpę po lewej. Przeskocz na drugą stronę, zabij strażników i biegnij w kierunku strumyka. Zobaczysz obalony filar, po którym wejdziesz na wyższą kondygnację. Wbiegnij po schodach, przeskocz dziurę w pomoście i kieruj się do bramy prowadzącej do...

The Pillars

Filary Nosgoth - powrót - przyszłość

Po wstawce ponownie wbiegnij na schody. Przed nimi zaatakuje cię demon. Zniszcz go, udaj się przez kanion i wróć do świata rzeczywistego. Uaktywnij checkpoint i biegnij do...

Subterranean Ruins

Podziemne Ruiny - powrót - przyszłość

Przez jaskinię dojdź do schodów, które zaprowadzą cię do Starszego Boga. Tam zabij dwa mutanty, następnie wskocz do wody i wpłyń do oznakowanego tunelu. W częściowo zalanej grocie wyjdź z wody, wbiegnij po występie skalnym na najwyższą półkę i zeskocz na niższą platformę. Okaże się, że poziom wody diametralnie opadł. Przeskocz na półkę po lewej stronie, zaś z niej na następną. Dostań się na szczyt budowli - ujrzysz stamtąd Mroczną Fontannę, skorzystaj z niej. Wskocz do wody, po czym wpłyń do wyróżniającego się tunelu. Gdy znajdziesz się już w częściowo zalanej grocie, spójrz w lewo. Dostrzeżesz tam fragment skalny, po którym przejdziesz na wyższą kondygnację. Wbiegnij po schodach, zniszcz mutanta i przeskocz do wnęki, gdzie znajduje się Mroczny Ołtarz. Użyj Reavera, przejdź po kładce i wdrap się do...

The Swamp

Bagna - powrót - przyszłość

Uaktywnij checkpoint, zabij robale i podejdź do zamurowanego przejścia. Po wstawce przejdź po wystających z błota kamieniach na drugą stronę. Gdy dojdziesz do szałasu, skręć w lewo i biegnij przed siebie, pokonując zastępy robali. Dojdziesz do savepointu - zapisz grę i udaj się w prawo. Kilka kroków dalej ujrzysz drogę prowadzącą do...

Uschtenheim

Uschtenheim - przyszłość

Korytarz zaprowadzi cię do jednej z jaskiń. Po drodze znajdziesz checkpoint. Pozbądź się grupki strażników, skocz na dół i wdrap się po ścianie z lewej strony (na północ). Zlikwiduj mutanty i ruszaj przez tunel. W następnej jaskini zniszcz strażników i wbiegnij po półce z prawej strony. Dojdziesz do muru obronnego - wskocz na niego i zabij wartowników. Chwyć za dźwignię i przytrzymaj ją. Kieruj się do kościoła - tam zapisz grę. Idź na tyły budynku, zlikwiduj strażników i wyjdź przez bramę. Korytarzem dotrzesz do groty, gdzie zaatakuje cię pięciu żołnierzy (!) oraz dwa mutanty. Gdy ich pokonasz, wskocz na półkę, która znajduje się na północy. Wdrap się po ścianie, zlikwiduj strażników i znów wejdź po ścianie. Biegnij przed siebie, zabij mutanty i wejdź na schody. Po wstawce wskocz do wody i płyń na zachód. Wskocz na półkę, na której znajduje się Fontanna Światłości oraz żołnierz. Podejdź do skały po prawej stronie, po czym wskocz na nią. Zabij strażników i wdrap się po ścianie. Tu również zniszcz kilku napastników, potem wejdź po ścianie. Skorzystaj z Mrocznej Fontanny i kieruj się do schodów. Nim na nie wejdziesz, zabij dwa mutanty oraz demona. Oślep Oko i biegnij do wrót. Prowadzą one do...

Air Forge

Przymierze Powietrza - przyszłość

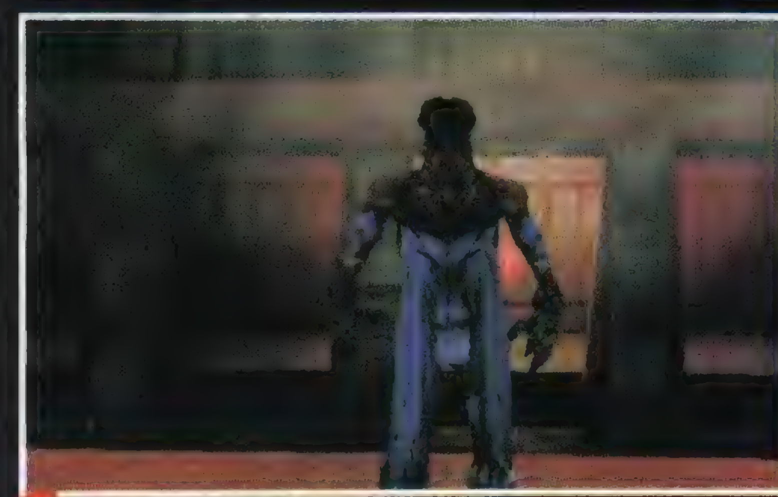
Schody doprowadzą cię do jednej z komnat. Po wstawce wbiegnij po kolejnych na balkon. Użyj Fontanny Światłości, wejdź na most i stań na Symbolu. Strzel w filar naprzeciw ciebie, przeskocz na drugą stronę i wstąp do świata zmarłych. Przejdź przez kraty, po czym biegnij w prawą stronę. Uaktywnij checkpoint, wróć do świata materialnego i udaj się na koniec korytarza. Zanim wejdziesz do komnaty, będziesz musiał zabić mutanty. Pozbądź się zombi, zabierz Niebieską Tarczę i umieść ją na wrotach. Wskocz do ogromnego szybu, znajdź ścianę z symbolem Soul Reavera, potem wdrap się po niej. Otwórz bramę, zabij zombi i podnieś tarczę - włóż ją do wnęki w drzwiach. Przejdź w świat niematerialny, udaj się do nowej sali i wskocz na filar po lewej od wejścia (zachód). Z niego dostań się na balkon i wróć do świata rzeczywistego. Ujrzysz tu strumień powietrza, którym przedostaniesz się na przeciwległą półkę. **(Ramka2)**

Gdy będziesz już na miejscu, użyj Mrocznej Fontanny i podejdź pod klapę **(screen nr 10)**.



Ujrzysz wielką klapę, którą będziesz musiał opuścić.

Ramka 2



Stań tyłem do strumienia powietrza.



Skocz jak najwyżej i rozłóż to, co pozostało po skrzydłach Raziela.

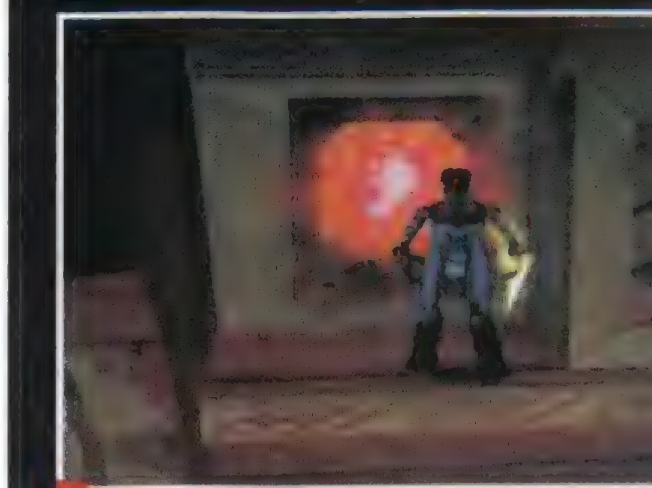


Ujrzysz wielką klapę, którą będziesz musiał opuścić.

Ramka 3



Wskocz na półkę pod kryształem.



Spójrz w lewo.



Następnie wdrap się na wyższą kondygnację.

Opuść ją i przedostań się z powrotem. Wbiegnij po schodach, oślep Oko i skręć do zaułka z lewej strony. Umieść Reavera na Ołtarzu, wejdź na kładkę i przeskocz na półkę z Fontanną Światłości. Skorzystaj z niej, opuść klapę **(screen nr 10)** i dostań się na przeciwległy balkon. Wbiegnij po schodach i otwórz bramę. Przejdź po kładce, wyceluj w migający punkt - i strzel. Zabierz Niebieskie Serce i udaj się z nim do głównej sali. Wejdź do korytarza oznaczonego identycznym kolorem, po czym umieść serce w ciele.

Wróć do sali, wejdź po ścianie z Symbolem Światłości i otwórz bramę. Zabij zombi, weź tarczę i umieść ją we wrotach. Wejdź na fragment skalny i wskocz na półkę. **(Ramka 3)**

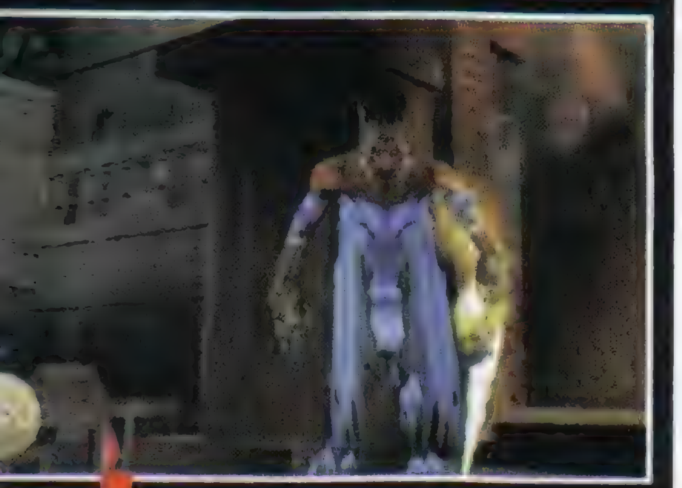
Przejdź do świata niematerialnego, podejdź do krawędzi i przeskocz na drugą stronę. Obróć się w prawo, wróć do świata realnego i skorzystaj z Mrocznej Fontanny. Przedostań się do Mrocznego Ołtarza, użyj Reavera i zamień go na Light Reaver. Przejdź po kładce, wskocz na filar i skorzystaj ze strumienia powietrza. **(Ramka 4)**

W ciemnej komnacie strzel w jasny punkt i zabierz Zielone Serce. Wróć do głównej sali, wbiegnij do odpowiedniego korytarza - i umieść łup w ciele.

Użyj Mrocznej Fontanny, wejdź po odpowiadającej jej ścianie i otwórz bramę. Zabij zombi, weź tarczę i włóż ją do wnęki. Przejdź przez korytarz i **(POD ŻADNYM POZOREM)** nie przechodź do drugiej sali. Zniszcz zombi i wskocz na górną platformę. **(Ramka 5)**

Skocz na balkon po prawej stronie, użyj Reavera na Ołtarzu i przejdź po kładce. Wysuń blok ze ściany **(spójrz na screeny nr 20, 21)**, po czym umieść go pod bramą z Mrocznym Symbolem.

Ramka 4



Gdy znajdziesz się na półce z Mroczną Fontanną, stań przy boku jednego z filarów.



Podskocz i złap się go.

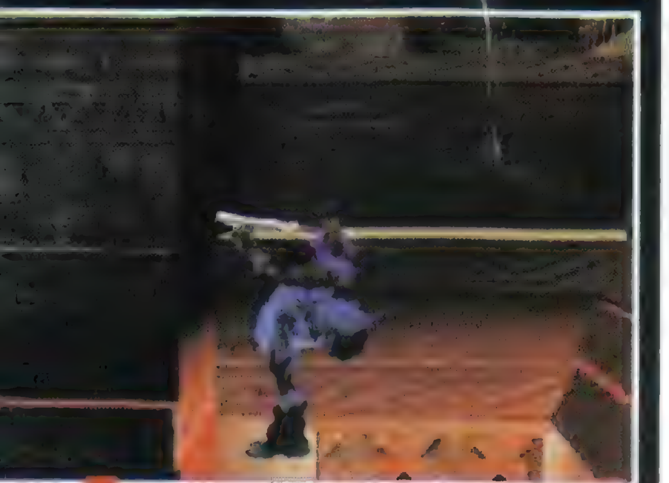


Za pomocą powietrza dostań się do ciemnej komnaty.

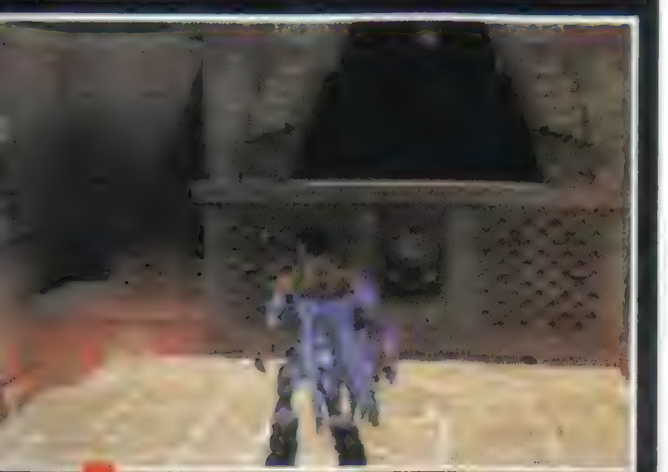
Ramka 5



Po obu stronach wejścia znajdują się dwa kryształy, pod nimi jest półka, na którą wskoczysz.



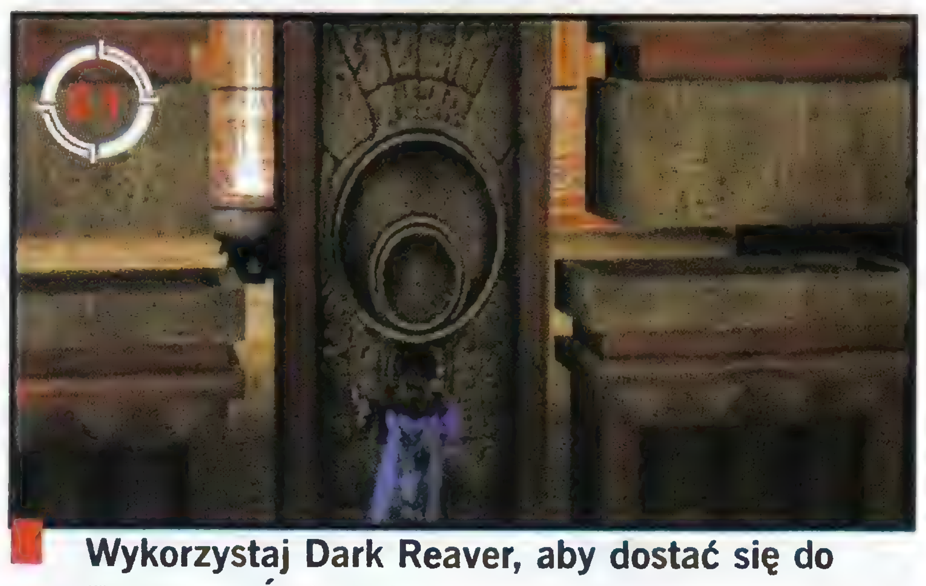
Wybij się jak najwyżej i chwyć się krawędzi.



Tutaj również nie ma innej drogi niż strumień powietrza.



Postaraj się jak najszybciej wysunąć ten blok na zewnątrz.



Wykorzystaj Dark Reaver, aby dostać się do Fontanny Światłości.

Oślep Oko, użyj Fontanny Światłości i biegnij do komnaty obok. Znów wejdź na górną półkę (**ramka piąta - screeny nr 17, 18, 19**), dostań się do ciemnej komnaty. Z Czerwonym Sercem udaj się do głównej sali. Wejdź do odpowiedniego korytarza i zostaw serce.



Jak widać, co dwie głowy - to nie jedna.

Wróć do szybu - za pomocą powietrza wznieś się na obrzeża. Zauważysz tu dwie głowy (**screen nr 22**).

Strzel z Light Reavera w tę po lewej stronie, natomiast z Dark Reavera w tę po prawej (żeby zamienić Reaver, wskocz do szybu i wróć dzięki strumieniowi powietrza). Dostań się na środkową półkę, umieść Reaver w szczelinie. Przeskocz do wrót i otwórz strumień powietrza. Dostań się do wnęki (**screen nr 23**), biegnij przez korytarz i rozwal ścianę za pomocą Reavera.



Do tej wnęki uniesie cię tylko prąd powietrza.

Teraz udaj się do wyjścia...

Uschtenheim
Uschtenheim - powrót - przyszłość

Likwidując strażników, wróć do muru obronnego. Wskocz na niego, zabij wartownika i chwyć za dźwignię. W kościele zapisz grę; biegnij do wyjścia z miasta po drugiej stronie. Unieś kraty, udaj się do bagien...

The Swamp
Bagna - powrót - przyszłość

Pamiętasz zamurowane przejście na samym początku (**screen nr 24**)?



Takie pieczęcie rozniesie tylko uderzenie Air Reavera.

Rozwal je za pomocą Air Reavera, otwórz strumień powietrza i przedostań się na drugą stronę (wznieś się pod sam sufit). Zbiegnij po schodach, wejdź do...

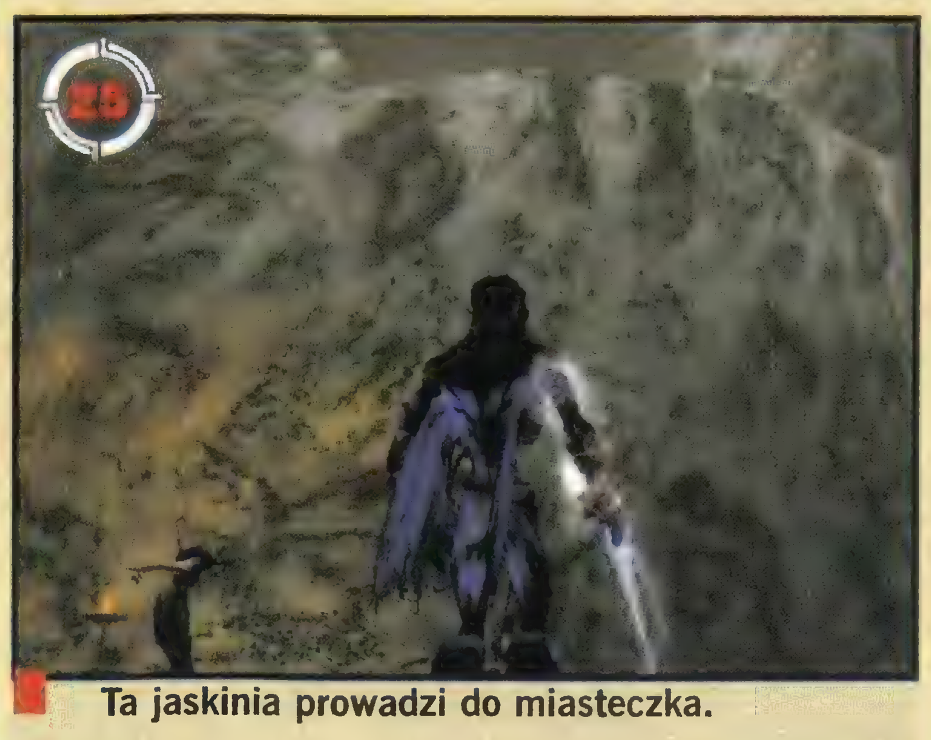
Time Streaming Device
Narzędzie Strumienia Czasu - powrót - przyszłość

Obróć klepsydrę, wyjdź z sali i wbiegnij po schodach. Zeskocz na niższy poziom, wejdź po ścianie i udaj się do...

The Swamp
Bagna - powrót - przeszłość

Wróć do miejsca, gdzie znajduje się jaskinia prowadząca do Uschtenheim (**screen nr 25**).

Otwórz korytarz powietrza po lewej i dostań się



Ta jaskinia prowadzi do miasteczka.

na górę. Znaną drogą biegnij do miasteczka, podnieś kraty i kieruj się do groty z zamarzniętym jeziorem. Zejdź na lód, wskocz do wody i odnajdź symbol Soul Reavera (**screen nr 26**).

Wstąp do świata zmarłych, wejdź do korytarza i wróć do świata realnego. Tunelem dotrzesz do...



Przejdź w świat niematerialny, a na miejscu tego symbolu powstanie korytarz.

Janos Audron's Retreat
Zacisze Janosa Audrona - przeszłość

Wejdź na balkon, na środku zobaczysz pustą czarę. Za nią jest Fontanna Powietrza - użyj jej. Biegnij do korytarza naprzeciw, a na końcu rozwal ścianę. Wejdź na lód, udaj się na północny wschód. Wskocz na półkę, otwórz strumień powietrza i dostań się na górę. Skorzystaj z Mrocznej Fontanny, wróć do czary i oślep Oko (**screen nr 27**).

Zabierz urnę, podejdź do czary i napełnij naczynie. Wbiegnij na piętro, wylej krew do czary. Korytarz doprowadzi cię do kilkupoziomowej sali. Zejdź ze schodów, skorzystaj z Fontanny Światłości i wbiegnij na platformę obok. Obróć się w prawo, przeskocz na platformę, a zobaczysz dwa Symbole Światłości, w które strzelisz (**screen nr 28**).

Przejdź po kładce, zabij zombi i weź Czerwoną Tarczę. Otwórz bramę, wróć do kładki, dzięki której tu trafiłeś. Skręć w prawo, zabierz urnę i napełnij ją. Naprzeciw niedawno otwartej bramy jest czara, do której wylejesz zawartość. Skorzystaj z Fontanny Powietrza - rozwal ścianę obok schodów i wejdź na galeryjkę. Rozwal następną ścianę, skieruj się



Ten przeciwnik nieraz doprowadzi cię do rozpaczy. Możesz go pokonać za pomocą Dark Reavera.



Gdy zauważysz takie medaliony, strzelaj śmiało.



Gdy zauważysz takie medaliony, strzelaj śmiało.



Ten obiekt kryje... niespodziankę.



Nie zawsze będzie tak łatwo.

do Fontanny Światłości i skorzystaj z niej. Wróć na wyżej wymienioną galeryjkę i stań przy kratach po lewej. Zniszcz dwa symbole (**screen nr 29**), weź urnę i napełnij ją.

Przejdź przez nową kładkę, wylej krew do czary i użyj Mrocznej Fontanny.

Wróć przez pomost, skręć w prawo i oślep Oko. Udaj się na balkon, zabij zombi i weź tarczę. Cofnij się kilka kroków - idź w lewo i otwórz bramę. Biegnij do Fontanny Powietrza, po drodze zabierz urnę i napełnij ją. Wróć do czary, wylej zawartość i wejdź po schodach. Obróć się w prawo i rozwal Symbol Powietrza (**screen nr 30**).

Udaj się do Fontanny Światłości, z Light Reaverem wróć na balkon i zniszcz dwa pozostałe symbole. Idź w lewo, z fragmentu kładki przeskocz na galeryjkę. Zabij zombi, podnieś tarczę i otwórz bramę. Przejdź na drugą stronę tego piętra, dostań się na platformę nad schodami, a z niej na balkon. Zabij zombi, zabierz tarczę i otwórz wrota. Wróć tu z pełną urną - wylej zawartość i kieruj się do Fontanny Światłości. Udaj się na przeciwną galeryjkę i zniszcz ostatnie symbole (**jeden z nich porusza się, screen nr 31**).

Następnie biegnij po urnę, wróć z napełnioną i wylej jej zawartość do ostatniej czary. Dostaniesz się do niej przez opuszczoną przed momentem kładkę (jednak musisz udać się na drugą stronę tego poziomu). Wrota zaprowadzą cię do Janosa...

Fire Forge
Przymierze Ognia - przeszłość

Skocz w dół sali i udaj się na drugą stronę - weź pochodnię. Podpal ją, przedostań się po platformach na przeciwną stronę. Podłóż ogień, skorzystaj z Fontanny Światłości i strzel w kryształ podwieszony pod sufitem. Udaj się do Fontanny Powietrza, na jednym z Ołtarzy użyj Reavera. Z wnęki po lewej lub prawej stronie zabierz pochodnię - i podpal ją (**screen nr 32**).

Dzięki trzem strumieniom przedostań się na najwyższą półkę (jeśli spadniesz, będziesz musiał zaczynać od początku). Podłóż ogień, zamień Air Reaver na Light Reaver i wróć na platformę. Strzel w kryształ, weź pochodnię i podpal ją. Za pomocą powietrza przedostań się na drugą stronę i włóż pochodnię do szczeliny...



Ogień to święta rzecz.

Uschtenheim
Uschtenheim - powrót - przeszłość

Wyjdź z wody, wskocz na skałę, gdzie znajduje się fragment schodów (**screen nr 33**).



Ostatni powrót do Twierdzy Sarafana.

Stąd dostań się do korytarza naprzeciw. W trakcie drogi powrotnej do miasta, jak również w nim będziesz atakowany przez większe ilości demonów. W kościele zapisz grę - udaj się przez jaskinię do...

The Swamp
Bagna - powrót - przeszłość

Natkniesz się tu przede wszystkim na strażników. Przy grocie prowadzącej do Podziemnych Ruin pojawi się demon. Zabij go i kieruj się do...

Subterranean Ruins
Podziemne Ruiny - powrót - przeszłość

Przez korytarze biegnij do jaskini, gdzie kiedyś była zalana budowla. Zlikwiduj cztery demony, skorzystaj z Fontanny Powietrza po prawej stronie. Otwórz korytarz powietrza naprzeciw budowli, dostań się na wyższą kondygnację i wejdź po ścianie. Dzięki występom skalnym możesz kierować się w stronę groty na samej górze. Wróć do Starszego Boga; znaną drogą wydostań się z ruin...

The Pillars
Filary Nosgoth - powrót - przeszłość

Również tutaj natkniesz się na Wojowników Cienia. Nieopodal wrót znajduje się checkpoint. Gdy dojdziesz do filarów, zaatakują cię trzy demony. Przejdź przez bramę i udaj się do...

Southern Lake
Południowe Jezioro - powrót - przeszłość

Podczas wędrówki nad jezioro napotkasz liczne grupki strażników. Możesz mieć z nimi problem. Kanion doprowadzi cię do zamarzniętego jeziora. Wejdź na lód, udaj się na wschód i skorzystaj z Fontanny Ognia. Biegnij do podwójnych wrót, użyj Reavera na Ołtarzu Ognia. Teraz skieruj się na północny wschód i skorzystaj z Fontanny Światłości. Wróć do bramy, strzel w kryształ i wpłyń do...

Sarafan Stronghold
Twierdza Sarafana - powrót - przeszłość

Jedyny korytarz zaprowadzi cię do komnaty z Soul Reaverem. Przejdź przez bramę, zabij swoich dwóch braci - Malchiaha i Zephona. Ich ciosy nie będą odbierały ci energii. Wejdź do nowego korytarza - trafisz do katedry. Zabij tu kolejnych członków klanu - Rahaba i Dumah. Po ich zgładzeniu przejdź przez bramę. Tu będzie czekał na ciebie ostatni z braci - Turel. Gdy go pokonasz, przejdź do nowego korytarza. Zaprowadzi cię on do kapliczki, gdzie zmierzysz się z ostatnim przeciwnikiem - swą ludzką postacią. Końcowa animacja pozwala domyślać się, że to nie koniec przygód Raziela...



To dopiero brzydal.

Z życia wampira

Czyli jak grać, aby przetrwać.

- Zabijaj tylko wtedy, gdy jest to naprawdę konieczne. W ten sposób oszczędzisz sobie nerwy, straconą energię oraz czas.
- Zapisuj stan gry jak najczęściej i korzystaj z checkpointów. Dzięki nim będziesz miał krótszą drogę do danej lokacji.
- Pamiętaj, że w świecie niematerialnym nie możesz podnieść żadnej broni, pochodni, otworzyć wrót itp.
- Gdy zaatakuje cię większa grupka przeciwników, użyj Soul Reavera do poskromienia natrętów. W ten sposób pozbędziesz się ich szybko, łatwo i bezboleśnie.
- Podczas pobytu na bagnach poruszaj się po wystających fragmentach głazów. Znacznie szybciej pokonasz to niezbyt przyjazne miejsce.



Baldur's Gate: Dark Alliance

Krótko, ale treściwie - poradnik do konsolwej wersji kultowej gry RPG.

Producent: Interplay
Dystrybutor: CD-Projekt
Platforma: PS2
Multiplayer: tak (2 osoby)

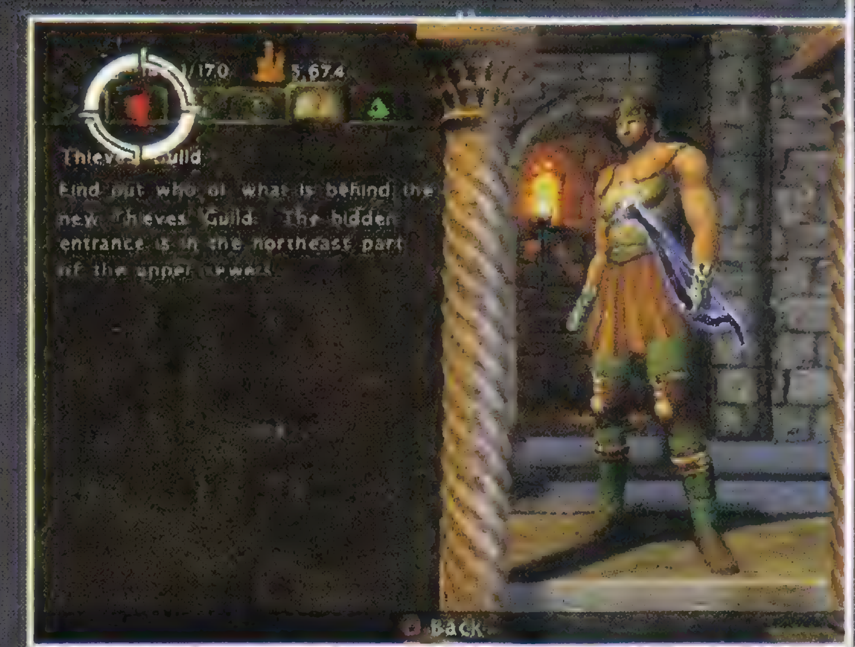
RZUT OKIEM

Naczekaliśmy się, oj, naczekaliśmy, mamieni obietnicami, że oto nadchodzi pierwsza całkowicie spolszczona gra na PS2. Niecierpliwi już pół roku temu zaopatrzyli się w obcojęzyczną wersję, reszta z wywieszonymi jęzorami sapała ciężko, gapiąc się w cudne screeny i podczytując recenzje w zachodnich serwisach internetowych. I oto wreszcie nadszedł kres naszych udręk. Czyżby? Spyta ktoś nieświadom. Jest już polska wersja? Nie ma. I nie będzie. Ale być może do naszych sklepów zawita wreszcie wersja angielska.

A trzeba wam wiedzieć, że BG:DA jest świetną gierką. Nie wierzcie w kąśliwe uwagi co poniektórych, że zbyt łatwa, że bezmyślna, że za krótka. Od razu widać, że odpalili ją w trybie Easy. Zbrodnia! Normal jest absolutnym minimum, choć osobiście polecam wszystkim bez wyjątku zaczynanie od Hard. Tylko wtedy akcja rozwija się we właściwym tempie, a wrogowie nie padają od byle kichnięcia.

Z KIM DO LUDZI?

1. Vahn, the Arcane Archer:



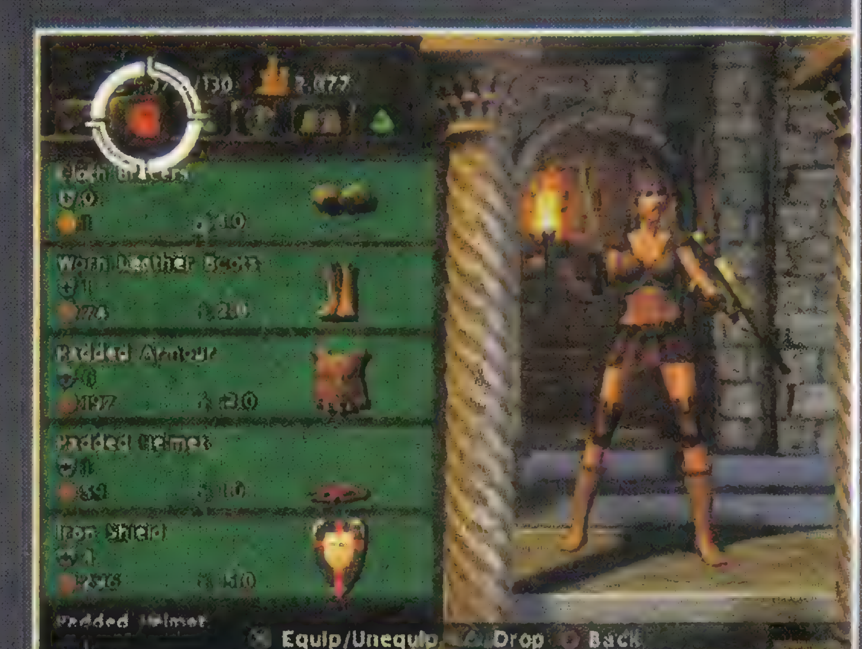
Arcane Archers to legendarna klasa wojowników znanych z mistrzowskiego opanowania łuku i daru magicznego nasycania strzał mocą żywiołów. Vahn jest niezrównany w walce z dystansu - szczególnie na wyższych poziomach, kiedy dysponuje już magicznymi mocami. Rozwijając tę postać, nie warto inwestować punktów we wszystkie magiczne umiejętności - lepiej skoncentrować się na jednej, góra dwóch, ale za to dopakowanych na maksa. IMHO najbardziej przydaje się żywioł ognia (np. Exploding Arrows). Hail of Arrows dobry, ale nieco przereklamowany i strasznie szybko żera zapasy. I jeszcze jedno: każdy punkt zainwestowany w Improved Critical i Death Blow zwróci się w trójnasób!

2. Kromlech, the Dwarven Fighter:



Ten szorstki w obejściu i wiecznie niezadowolony karzeł w pieluchach jest żywą ilustracją tezy o pozorach, które mylą. Choć większość wrogów przerasta go co najmniej o głowę, w bezpośrednim starciu nie mają żadnych szans. Jak go rozwijać? Przede wszystkim, jak w przypadku łucznika, Improved Critical i Death Blow - wyświetlany na żółto trzycyfrowy bonus przy średnio co trzecim trafieniu jest doprawdy uroczym widokiem. Magii bym raczej unikał, a zamiast tego postawił na rozwój pasywnych cech, zwłaszcza blokowania. I to w zasadzie tyle - nasz konus jest maszyną do walki wręcz. Nie powinien zbyt dużo myśleć, bo mu wydajność spadnie.

3. Adrianna, the Elven Sorceress:



Ta uderzająco piękna panna o egzotycznych rysach szczególnie zabójczo wygląda w samej bieliźnie, ale nie przesadzajcie, bo zbroja przydaje się jej jak rzadko komu. Jest bardzo niewdzięczną postacią na początku rozgrywki (jak to kobieta), ale cierpliwym i wytrwałym graczom potrafi wynagrodzić oczekiwanie (jak to kobieta). Przy rozwijaniu tej postaci nie trwońcie punktów na dopalanie produkcji many - nawet na najwyższym poziomie - i tak jej nie starczy na tyle, by obyć się bez buteleczek. Najlepszym przyjacielem czarodziejki jest łuk - zastąpi z powodzeniem owo badziewie o nazwie Magic Missile (nie inwestować!). Unikaj także rozwijania Burning Hands i Snowblind. Natomiast najlepsze czary (IMHO, ma się rozumieć) to Fire Shield, Firebolt i Ball Lightning - te dopalaj na maksa i to jak najszybciej!

ATRYBUTY

Raz na każde cztery zdobyte poziomy będziesz miał szansę przydzielić jeden punkt do statystyk postaci. Czyli: 1 punkt na czwartym poziomie, 1 punkt na ósmym etc. Jak więc widać, każdy taki punkt jest bardzo cenny - nim go wydasz, dobrze pomyśl!!!

Strength: ta cecha określa siłę twojej postaci. Im silniejsza postać, tym większą ma szansę zadać obrażenia w bezpośrednim starciu, tym więcej obrażeń zadaje i tym więcej łupów może nieść na karku.

Intelligence: ten atrybut ma związek z maną. Im wyższa wartość inteligencji, tym szybciej przebiega regeneracja many i tym więcej punktów many dana postać zdobywa z każdym poziomem doświadczenia.

Wisdom: ta cecha określa mądrość, percepcję i intuicję bohatera. Im jest wyższa, tym więcej punktów doświadczenia otrzymuje nasz bohater za każdego zabitego stwora i za każdy zaliczony quest.

Dexterity: atrybut mierzący koordynację ruchów, zręczność i refleks. Postać z wysokim wskaźnikiem Dexterity zyskuje bonus do zbroi i ma większe szanse trafienia przeciwnika na odległość.

Constitution: zdecydowanie najbardziej opłacalna cecha, niezależnie od postaci. Im wyższa, tym szybciej odnawia się zdrowie bohatera i tym więcej punktów zdrowia otrzymujemy z każdym poziomem.

Charisma: określa siłę perswazji bohatera. Postać o wysokiej charyzmie może liczyć na specjalne oferty w sklepach. A mówiąc prościej: kupuje taniej, sprzedaje drożej. Nie warto rozwijać.

BIERNE UMIEJĘTNOŚCI

Accuracy: (wszystkie)
Zwiększa celność ataków na odległość. Jeśli używasz łuku, nie wolno ci o niej zapominać.

Arcane Quiver: (Arcane Archer)
Magiczny kołczan mieści dwa razy więcej strzał. Jak wyżej.

Combat Reflexes: (Arcane Archer/Dwarven Fighter)
Ta cecha nieznacznie zwiększa szybkość ataku.

Death Blow: (Arcane Archer/Dwarven Fighter)
Ciosy krytyczne zadają więcej obrażeń.

Deflect Missiles: (Arcane Archer)
Umiejętność automatycznego blokowania pocisków.

Dodge: (Arcane Archer/Dwarven Fighter)
Poprawia unik (i utrudnia życie wrogom).

Enchant Arrows: (Arcane Archer)
Każda normalna strzała zadaje większe obrażenia.

Endurance: (Arcane Archer/Dwarven Fighter)
Pozwala udźwignąć więcej łupów.

Improved Block: (Dwarven Fighter)
Pozwala blokować orężem. Przyda się zwolennikom dwuręcznych broni.

Improved Critical: (Arcane Archer/Dwarven Fighter)
Zwiększa prawdopodobieństwo zadania krytycznego ciosu.

Intestinal Fortitude: (wszystkie)
Pasek zdrowia rośnie szybciej.

Meditation: (wszystkie)
Pasek many szybciej rośnie.

Shield Expert: (Dwarven Fighter)
Bonus do zbroi, gdy bohater nosi tarczę.

Sword and Fist: (Dwarven Fighter)
Zwiększa ilość obrażeń i szansę trafienia w bezpośrednim starciu.

Targeting: (wszystkie)
Wyświetla linię ułatwiającą celowanie z łuku.

Toughness: (Arcane Archer/Dwarven Fighter)
Stałe +3 punkty zdrowia z każdym zdobytym poziomem.

Willpower: (Wszystkie)
Stałe +5 punktów many z każdym zdobytym poziomem.

Skąd brać doświadczenie?

Punkty doświadczenia zarabiasz za każdego zabitego stwór i za każde wypełnione zadanie. W trybie dla dwóch graczy każda postać dostaje 100% doświadczenia za wypełniony quest, natomiast za zabitego potwora obaj gracze dzielą się punktami: 60% dostaje ten, kto zadał ostateczny cios, drugi dostaje jedynie 40%. Bez pracy nie ma kołaczy!

CZARY

W przeciwieństwie do biernych umiejętności, czary muszą być wybrane z listy (strzałki góra-dół) i aktywowane podczas rozgrywki (aby odpalić czar, naciśnij kółko). Oto alfabetyczna lista czarów z drobnym komentarzem.

Ball Lightning: (Sorceress)
Kula naładowana elektrycznością razi pobliskich wrogów błyskawicą. Szybko i sprawnie czyści przedpole ze szkodników.



Ball Lightning

Bull Rush: (Dwarven Fighter)
Krótka szarża zadająca imponujące obrażenia. Czerpie energię many, ale dość opłacalna.

Burning Hands: (Sorceress)
Coś w rodzaju magicznego miotacza płomieni. Czar kosztowny i niewarty uwagi.

Clangeddin's Fist: (Dwarven Fighter)
Uderzenie młotem w podłoże, wyzwalające lokalne trzęsienie ziemi.

Exploding Arrows: (Arcane Archer)
Strzały trafiając w cel wybuchają i rażą okolicznych wrogów ogniem.

Fire Shield: (Sorceress)
Czar otacza postać wieńcem ognia. Doskonały na te trudne chwile, kiedy jesteś otoczony hordami wroga.

Fireball: (Sorceress)
Kula ognia, wybuchająca po dotarciu do celu. Na wyższych poziomach po prostu masakra.

Flaming Arrows: (Arcane Archer)
Ten czar nasyca strzały żywiołem ognia, zwiększając obrażenia.

Hail of Arrows: (Arcane Archer)
Czar pozwalający na rażenie kilkoma strzałami jednocześnie (x2 na pierwszym poziomie, x6 na najwyższym). Skutecznie czyści pomieszczenie (i kołczan przy okazji).

Ice Arrows: (Sorceress)
Ten czar nasyca strzały mocą lodu, zwiększając obrażenia i potencjalnie zamrażając wrogów.

Lightning Bolt: (Sorceress)
Razi wroga błyskawicą. Na wyższych poziomach potrafi razić wielu wrogów jednocześnie.

Magic Missile: (Sorceress)
Samonaprowadzający się ładunek magicznej energii leci w stronę wroga. Co dwa poziomy czarodziejka zyskuje jeden dodatkowy pocisk (dwa na trzecim etapie, trzy na piątym etc.).

Melf's Acid Arrow: (Sorceress)
Wróg obrywa magiczną zatrutą strzałą. Drobna podpowiedź: stwory odporne na truciznę są w BG:DA rzadkością.

Meteor Swarm: (Sorceress)
Niebiosa stają po stronie czarodziejki, rażąc wrogów deszczem meteorytów. Jest to jeden z najefektowniejszych czarów w arsenale uroczej elfki.



Meteor Swarm

Mordenkainen's Sword: (Sorceress)
Ten czar przywołuje na pomoc magiczny miecz, który krąży w pobliżu i goli wrogów. Każdy zainwestowany punkt podnosi skuteczność i liczbę obrażeń. Wbrew pozorom całkiem przydatne.

Otiluke's Icy Sphere: (Sorceress/Drizzt)
Lodowa kula razi nieprzyjaciół, zadając obrażenia od chłodu i zamrażając. Niezła, zwłaszcza w trybie dwuosobowym (np. w kombinacji z Hail of Arrows).

Repulsion: (Arcane Archer/Drizzt)
Wokół bohatera pojawia się magiczny krąg pola siłowego, odrzucający wrogów. Numero uno w arsenale łucznika, który (jak wiadomo) nie lubi tłoku. Warto zawczasu potrenować, bo w trybie Gauntlet będzie podstawą twoich działań.

Shock Arrows: (Arcane Archer)
Ten czar nasyca strzały mocą błyskawic, zwiększając obrażenia. Na wyższych poziomach strzała zostawia za sobą "elektryczny warkocz" rażący pobliskie istoty.

Snowblind: (Sorceress)
Z dłoni czarodziejki dobywa się wachlarz mrozu. Działanie podobne do Burning Hands, przy czym czar - oprócz zadawania obrażeń - ma także moc zamrażania wrogich istot, spowalniając ich ruchy.

Whirlwind Attack: (Dwarven Fighter)
Wojownik wpada w szaleńczy wir, siekąc wrogów w drobną kostkę. Czar działa w połączeniu z dwuręcznym toporem lub młotem. Wprawdzie trochę kosztuje, ale w tłumie sprawdza się doskonale.



I co tu z nimi zrobić? Spróbuję udawać wariata.

Na pierwszych poziomach twój bohater nie grzeszy umiejętnościami i pada od byle ciosu. Jest to szczególnie bolesne w przypadku czarodziejki. Ale uszy do góry. Jeśli wpadniesz na gromadę wrogów, bierz nogi za pas i próbuj ich wyłuskiwać jednego po drugim, w przerwach uzupełniając nadwątlone zdrówko. Taka strategia "z doskoku" sprawdza się nad wyraz dobrze...

...chyba że nieprzyjaciele nie kwapią się ruszyć swych czterech liter, lecz wolą szyć w ciebie z łuków - kiedy tylko się zbliżysz. Z taką sytuacją będziesz miał do czynienia już w początkowych etapach gry - w kanałach. Pamiętasz ekipę łuczników ukrytych za pudłami? Z łuku ich nie wyłuskasz, bo gdy tylko podejdziesz na odległość strzału, zaraz będziesz miał kilka bełtów pod pachami. Dobiec i rozwalać po jednym? Efekt ten sam. Najlepszy efekt daje taktyka na opętańca: wpadasz między nich i biegasz jak stuknięty, od czasu do czasu grzmocąc kogoś przelotem. Zanim cię skutecznie namierzą, już ich nie ma.

I wreszcie trzecia z zalecanych taktyk, przydatna w starciach z groźnym, dużym i samotnym przeciwnikiem. Wiadomo, że im kto większy, tym wolniej się porusza. Wystarczy zatem obiegać pacjenta dookoła, skubiąc go z lekka - ale nie więcej niż jeden cios naraz! Jeśli bowiem ulegniesz pokusie i spróbujesz dziabnąć go ponownie, skubany zdąży się obrócić - a wtedy będzie po zabawie. Jeszcze raz sprawdza się stare przysłowie: bieg to zdrowie.

Rozwalaj wszystko, co się da. Beczki, skrzynie, wazy i urny są najlepszym źródłem gotówki. W nie-

BOSS TIME

Żeby nie było ci za smutno, od czasu do czasu spotkasz bestię, z którą - dla odmiany - możesz chwilę porozmawiać (zanim ją, ma się rozumieć, zabijesz). Bestię taką, zwaną bossem, poznać można również po tym, że u dołu ekranu ma plakietkę z nazwiskiem (pełniącą jednocześnie rolę paska energii). Jak na ironię najbardziej paskudna bestyjka (Onyx Golem) takowej plakietki nie ma - stąd też w kategorii bossów po prostu się nie mieści. Jeśli nie wiesz, jak sobie poradzić z golemem, podpowiadam: jest duży i nieruchawy. Wszystko jasne? Przejdźmy zatem do naszej skromnej prezentacji:



Bugbear Chieftain

Najbardziej palącym problemem w przypadku tego bossa są jego poplecznicy. Wredne koboldy mają jedną drażniącą cechę: jest ich dużo. W tłumie ciasno, więc w tył zwrot i módl się, żeby nie ruszyli za tobą wszyscy. Gdy się z nimi uporasz, ruszaj na kapitana. Obejdzie się bez niespodzianek - ładuj w niego, ile wlezie i nie trać z oczu własnego wskaźnika zdrowia. Po jakimś czasie drań legnie odłogiem. Nie zapomnij zgarnąć klucza, który po nim zostanie.



Orb of the Undead

Czym prędzej ruszaj w stronę kuli i ostro naparzaj, póki jest na piedestale. Po pewnym czasie uniesie się w powietrze i wezwie na pomoc paru nieświeżych pomocników. Zajmij się tymi "żyjącymi inaczej" - kiedy nakosisz cały komplet, kula z powrotem opadnie. Spłukać, czynności powtórzyć. Pilnuj tylko, by nieboszczyki za bardzo cię nie obskoczyły - nie daj się zapędzić w kozi róg. Masz przewagę szybkości. Po kilku trafnych seriach kula rozsypie się w drobny mak. Ani się obejrzysz - a kłopot z głowy.



Karne

Nawet nie zasługuje na miano bossa. Jest wprawdzie dość szybki i umie rzucać nożami, ale nie stanowi większego zagrożenia. Uważaj na jego zasłony dymne. Strategia? W zasadzie dowolna, ale jeśli ci się spieszy, powinieneś dążyć do zwarcia. Rach-ciach - i po kłopocie.



Eldrith the Betrayer

Krążą opinie, że panią generał można załatwić wyłącznie Onyx Swordem - mieczem, który dostajesz po załatwieniu Onyx Golema. Fakt, faktem - jest to niezła broń, ale Eldrith daje się spacyfikować praktycznie wszystkim (z wyjątkiem błyskawic, na które jest odporna). Tyle tylko, że trwa to nieco dłużej. Przygotuj się na częste blokowanie, bo panienka lubi rzucać nożem jak bumerangiem. Ale uwaga: jej atak z bliska przechodzi przez blok jak przez masło. Gdy zestrugasz jej życie o jedną trzecią, Eldrith przy wtórze elektrycznych wyładowań urośnie w siłę - na szczęście tylko wizualnie. Podczas transformacji jest niewrażliwa na ciosy, więc daj sobie spokój i wykorzystaj przerwę na uzupełnienie życia oraz energii. Jeszcze jedna taka transformacja i będzie po wszystkim. Łucznik ma ułatwione zadanie - eksplodujące strzały zdają egzamin, tyle tylko, że atak z dystansu wystawia cię na niebezpieczeństwo magicznych mieczy. Czarodziejka też powinna sobie poradzić, chociaż o Ball Lightningu może zapomnieć...



Sess'sth the Lizard Man King

Ten gadzi pomiot jest banalnym przeciwnikiem - pod warunkiem że pilnujesz się przed jego kolczastą maczugą. Jeden jej cios potrafi wyczyścić zdrówko do cna. Poza tym Sess'sth jest szybki, ale nie szybszy od ciebie. Będziesz miał największy kłopot, grając czarodziejką (zwłaszcza gdy zapomniałeś dopakować Fire Shield, heh).



Ciraxis the White Dragon

Uderzeniami potężnych skrzydeł Ciraxis potrafi zdmuchnąć nieostrożnego bohatera i zasypać go bryłami lodu. Jeszcze groźniejszy jest jego mroźny oddech - pod żadnym pozorem nie daj się złapać w jego strumień. Od czasu do czasu smok przycupnie na ziemi - zajdź go wówczas z flanki i przyłóż parę razy, pilnując bacznie, by nie podskoczył i nie zdeptał cię swymi łapskami. Jeśli sięgasz po magię, daj sobie spokój z mrozem - jak łatwo się domyślić, jest nań odporny. Za to ogień - proszę uprzejmie. Kiedy już padnie, nie zapomnij przeczesać jaskini w poszukiwaniu paru skrzyń z łupami.



Dóbr wszelakich mocy znajdziesz w takich oto skrzyniach.

których znajdziesz także jakiś cenny przedmiot. Jeśli trafisz na pomieszczenie z kilkoma skrzyniami, wróć do ostatniego save-pointa i zapisz grę. Zawartość skrzyń jest losowa, więc jeśli dostanie ci się coś niezbyt praktycznego, możesz załadować grę i jeszcze raz je spenetrować.

Uważaj na beczki z prochem! Jeśli - podchodząc do beczki, ujrzysz napis 'Ignite', ściągnij w jej pobliże jak najwięcej wrogów, po czym w odpowiednim momencie odpal ją (naciskając kwadrat) i udaj się w ustronne miejsce, by stamtąd obserwować efekty swych działań. Jeśli masz ochotę na chwilkę głupiej zabawy, spróbuj spychać zapalone beczki w sztolnie (w poziomach kopalnianych).

Napoje Recall przydają się zawsze, zwłaszcza w późniejszych etapach gry, gdy do sklepu daleko, a w kieszeniach i plecaku ciążą łupy. Nigdy nie ruszaj w bój bez przynajmniej pięciu czarnych buteleczek. Aha - uprzedzając naiwne pytania (nie śmiejcie się, na oficjalnej liście dyskusyjnej kwestia ta poruszana jest kilka razy dziennie): aby użyć butelki Recall, naciśnij start i wybierz z menu opcję 'Recall'. Powrót odbywa się w ten sam sposób.



Gdzie mam się teraz udać? Może któryś z panów wie?

Nie zapominaj, że pod L1 masz mapę! Zamiast błąkać się opętańczo i kląć pod nosem na ciężki żywot, zerknij na mapkę i sprawdź, gdzie cię jeszcze nie było. Odpowiedź na twoje problemy znajduje się niechybnie właśnie tam.

Sztuczki wędrowca

Podczas gry naciśnij i przytrzymaj:
R2 + L1 + Trójkąt + D-Pad Lewo + START,
by uaktywnić dwie nowe pozycje menu: **Invulnerability** (nieśmiertelność) oraz **Level Warp** (dostęp do wszystkich poziomów).

A oto wypróbowany patent na uzyskanie 40 (czyli maksymalnego) poziomu doświadczenia. Uwaga: wymaga dostępu do trybu Extreme.



1. Zacznij grę nową postacią. Po zaliczeniu wstawek filmowych i rozmowie z barmanką zasejwuj grę (sejw1).

2. Załaduj dowolną inną grę w trybie Extreme, włącz nieśmiertelność i przeskocz do **Black Forge (Level Warp=>tower4).**

3. Przebiegnij się po poziomie i poszukaj **Onyx Golema**. Na razie daj mu spokój. Znajdź jakąś broń (wokół jest mnóstwo skrzyń i stojaków). Nie podnoś - niech leży.

4. Wejdź w menu i wybierz **Change Player - Import.** Odszukaj save z punktu 1 (sejw1) i zatwierdź wybór.

5. Podnieś broń, zasejwuj (sejw 2) i załatw golema. Chwilę to potrwa.

6. Najważniejsze: pod żadnym pozorem nie tykaj przycisku START. Zapisz grę na poprzednim sejwie (sejw 1).

7. Załaduj (sejw 2). Golem znów żyje. **Change Player => Import**, wskaż (sejw 1).

8. Wystarczy pokonać golema po raz drugi. Teraz możesz wreszcie nacisnąć START i porozdzielać tych paręset punktów (heh).



Xantam the Beholder

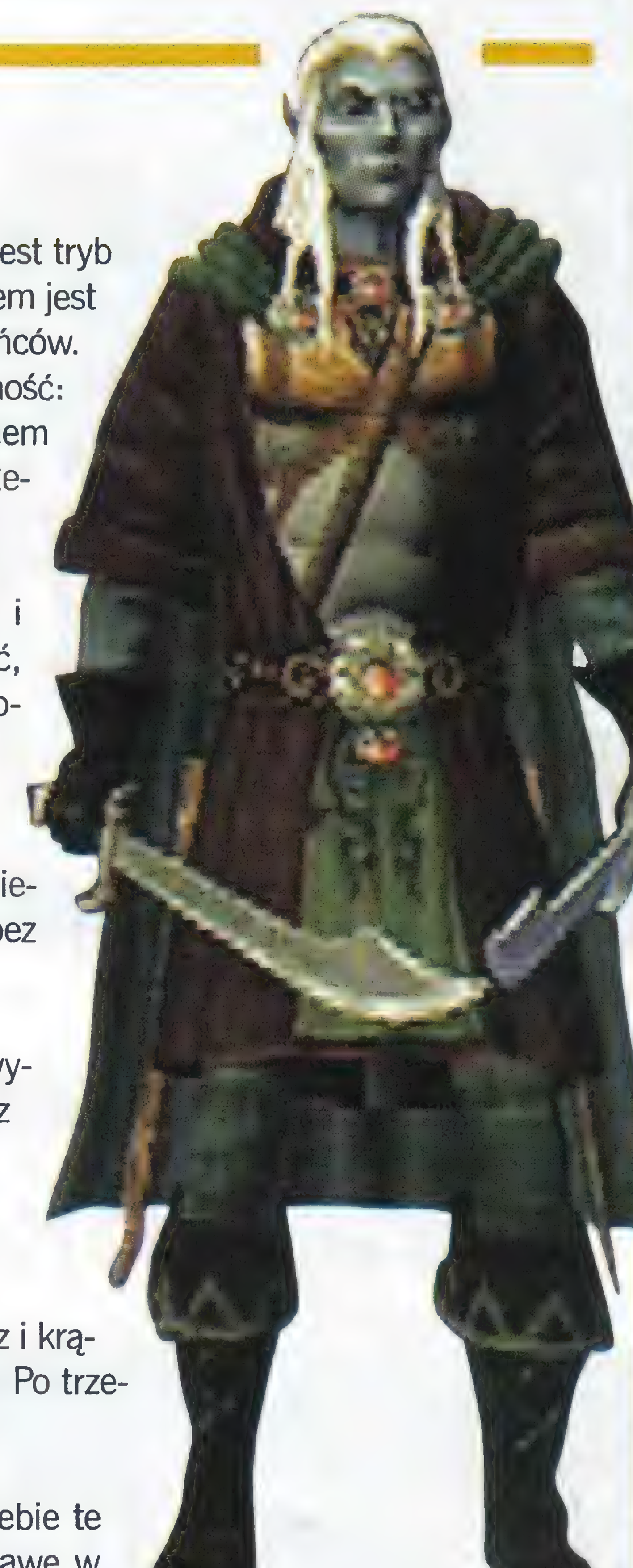
Xantam jest najgroźniejszy z dystansu - gdy używa swoich magicznych ataków. Unikaj ich jak tylko umiesz - potrafią nieźle zaszkodzić. Z bliska jest potulny jak baranek - jego kąśliwe ataki są doprawdy śmiechu warte i co najważniejsze, dają się blokować. A jeśli w dodatku masz dobrą zbroję, praktycznie już wygrałeś. Uwaga: po uśmierceniu Xantama i rozmowie z Jherekiem nie wchodź od razu w portal - wróć do sklepu i dokup co najmniej 40 czerwonych butelek. Najbliższy supermarket jest bardzo daleko.



Ilivarra the Drow Priestess

Ilivarra umie czarować nie tylko wdziękiem - ma w zapasie całkiem pokaźny arsenał magicznych trików. Potrafi przywołać nieboszczyka, strzela magicznymi pociskami, zatrutymi strzałami, a nawet okazyjnym fireballem. Umie się także teleportować, więc miej się na baczności. Bez obaw jednak - robi więcej hałasu, niż jest tego warta. Kilka celnych ciosów - i po kłopocie.

GAUNTLET



Premią za ukończenie gry (na dowolnym poziomie trudności) jest tryb Gauntlet, który zasługuje na osobne omówienie. Twoim zadaniem jest zaliczenie kilku pomieszczeń i wyrżnięcie w pień ich mieszkańców. Zła wiadomość: musisz uporać się w kwadrans. Dobra wiadomość: masz niewątpliwą przyjemność kierowania Drizztem Do'Urdenem - jednym z najpopularniejszych bohaterów świata Forgotten Realms. Ten rewelacyjnie szybki wojownik włada dwoma legendarnymi mieczami: Icingdeath (+3 Frost Scimitar) i Twinkle (+5 Defending Scimitar) i ma do dyspozycji dwa czary (Repulsion i Icy Sphere). Podróż z tym panem to prawdziwa przyjemność, ale zadanie nie jest łatwe i będzie cię kosztować parę garści włosów z głowy. Jeśli naprawdę nie wiesz, jak sobie poradzić, zerknij niżej.

Pająki. Uważaj na truciznę i nie daj się osaczyć. Zwabiaj po dwie-trzy sztuki i wycinaj krążąc wokół nich. Staraj się je załatwić bez szwanku na zdrowiu - butelki trzeba oszczędzać na później.

Koboldy. Nie wchodź zbyt szybko do pokoju - w ten sposób wywabisz co bardziej porywczych w teren wolny od ostrzału. Teraz ładuj się do środka i na początek zajmij się szamanami - tylko oni są niebezpieczni. Pilnuj zdrowia, bo ich magia potrafi nieźle zajść za skórę. Reszta to już pestka.

Umber Hulks. Łatwiejsze, niż myślisz. Zwab jednego w korytarz i krążąc wokół tnij po piętach. Nie daj się trafić. Drugi identycznie. Po trzeciego możesz śmiało iść do pokoju.

Pająki. W sprzyjających okolicznościach najpierw ruszą na ciebie te małe. I znów - nie wchodź do pokoju, staraj się załatwić sprawę w korytarzu. Nie stój frontem do klienta, staraj się skakać na boki (tak jest - skok czyni cuda!).

Gnolle i szamany. Tradycyjnie - najpierw szamani. Ten fragment jest banalny.

Gargulce. Tu będziesz chyba najgłośniej przeklinał, bo wredne ptaszyska potrafią zrobić kuku. Właśnie na nich oszczędzałeś te buteleczki. Tu nie ma patentu - trzeba wyrzynać je po jednym, unikając tłumu.



Dałeś się otoczyć. Repulsion nie pomoże - tu trzeba czaru o nazwie Retry.

Pająki, Drow, Onyx Golem. Ostatni fragment jest zdumiewająco łatwy. Jedna uwaga: nie pchaj się zbyt szybko w głąb komnaty, zanim nie wyczyścisz jej z przeciwników, bo ściągniesz na siebie golema. Lepiej go zostawić na deser.

Jeśli udało ci się pomyślnie ukończyć Gauntlet, nie zapomnij zasejwować. Teraz masz dostęp do trybu Extreme. Z Drizztem jednak musisz się chwilowo pożegnać - będzie grywalny dopiero po ukończeniu gry w Extreme.



Producent/dystrybutor:	Nintendo/ Lukas Toys
Gatunek:	RPG
Platforma:	GBA
Multiplayer:	(link cable 4)

RZUT OKIEM

Golden Sun to w chwili obecnej jedna z najlepszych, jeśli nie najlepsza, gier, dostępnych na przenośną konsolę Game Boy Advance. Ten RPG zniewala oszałamiającą grafiką, perfekcyjnym wykonaniem i sporą grywalnością.

Bohaterem Golden Sun jest chłopiec o imieniu Isaac, który urodził się i dotychczas żył w Vale. Do prowadzonej przez niego drużyny bardzo szybko dołączają inne postacie: Garet, Ivan i Mia. Każdy z bohaterów dysponuje innymi umiejętnościami magicznymi (np. Mia - magia wody, Garet - magia ognia). Wszyscy starają się uratować świat Vale i pokonać mroczne siły, jakie mu zagrażają. Na pewno łatwiej będzie ci odnieść sukces, jeśli poznasz lokację Djinów, magicznych komponentów, wzmacniających czarodziejskie siły twoich kompanów.

1. Venus - Earth1 (Flint)

Djino, którego znalazłeś zaraz po opuszczeniu Vale, jest jedynym, który od razu jest widoczny na mapie świata.

2. Mars - Fire1 (Forge)

Znajdziesz Djino w jaskini Goma, nad stojącym tam na krawędzi człowiekiem. Będziesz musiał poruszyć kolumnę na dolnym poziomie, aby później móc dosięgnąć Djino z górnej części placu.

3. Jupiter - Wind1 (Gust)

W Bilibin idź do wschodniej części miasta i wejdź po schodach. Następnie zwróć się ku południu i idź do ogrodzenia. Użyj "Trąby powietrznej", aby usunąć krzaki - i wejdź do jaskini. Przesuń statuę stojącą na drodze, dzięki czemu dostaniesz się do Djino.

4. Venus - Earth2 (Granite)

W Kolima jest ogrodzenie z Djinem. Idź więc na tyły domku z drzewa - do ogrodzenia otaczającego Djino. Znajdziesz tam sekretny tunel, który do niego prowadzi.

5. Jupiter - Wind2 (Breeze)

W Tret znajdziesz Djino na najwyższej gałęzi podczas zwiedzania terenów leżących na zewnątrz kufra.

6. Mars - Fire2 (Fever)

W Imil znajdziesz człowieka śniegu. Przesuń go w lewo, a pokaże się przed tobą nowa droga w głąb lodu. Ślizgaj się, aż dotrzesz do mroźnej jaskini, w której jest Djino.

7. Mercury - Water1 (Fizz)

Kiedy Mia przyłącza się do ciebie w latarni Mercury, weźmie ze sobą Djino.

8. Mercury - Water2 (Sleet)

W latarni morskiej Mercury szukaj drogi za wodospadem. W końcu uda ci się przejść przez wodospady i dotrzesz do pomieszczenia, gdzie będzie ich aż 6. Wybierz właściwy - po prawej - i znajdziesz Djino.

9. Jupiter - Wind3 (Zephyr)

W świątyni Fuchin będziesz musiał rozwiązać zagadkę - jeśli ci się uda, zdobędziesz Djino.

10. Venus - Earth3 (Quartz)

Kiedy będziesz przeszukiwał las Mogall, na pewno wpadnie ci w oko ten mały szkrab. By zdobyć Djino, będziesz musiał rozwiązać prostą zagadkę.

11. Mercury - Water3 (Mist)

W Xian, przy doku jest dziewczyna nabierająca wodę. Zaczekaj, aż przyniesie ją do drugich drzwi



Potężny duch wiatru Procne może zostać wezwany, kiedy masz trzy Djino Jupitera. Procne unosi twoich przeciwników w powietrze i wystrzeliwuje ich w dal.



Mityczny płomień Kirina spopiela wszystko na jego drodze. By go wezwać, musisz mieć dwa Djino Marsa.



Trzy Djino Mercury są potrzebne, by wezwać potężnego wieloryba Neptune. Jego energetyczny promień ma niezwykłą moc.

po prawej. Porozmawiaj z nią, a wtedy upuści wodę. Zamroź wodę, wejdź na krawędź powyżej i skocz po następny Djino.

12. Mars - Fire3 (Corona)

Idź na zachód Xian, aż przejdziesz przez most. Na wyspie będziesz walczyć o Djino.

13. Mercury - Water4 (Spritz)

W Altin zniszcz trzy wodne bestie, aby zakończyć powódź; wejdź do dolnej części kopalni. Idź ścieżką po prawej i rozwiąż zagadkę, aby zdobyć Djino.



Ramses - duch ziemi - pojawi się, gdy użyjesz dwóch Djnio Venus. Strzeż się jego pięści.



Ognisty oddech Tiamata spali twoich przeciwników. Ten stwór, który nie myje zębów, wymaga trzech Djino Marsa.

14. Jupiter - Wind4 (Smog)

Na pustyni Lamakan idź do północnej części drugiego ekranu - i tak długo używaj 'Reveal' na ustawionych w kręgu kamieniach, aż znajdziesz Djino.

15. Venus - Earth4 (Vine)

Po opuszczeniu pustyni Lamakan idź do północno-wschodniego mostu i przejdź na małą wysepkę, znajdującą się w środku formacji innych wysepek. Po kilku walkach będziesz musiał gonić Djino. Bądź na to przygotowany.

16. Mars - Fire4 (Scorch)

W Kalay idź do północno-wschodniej części miasta i skieruj się do dwupiętrowego domu. Przeskocz przez otwór i kieruj się na północ. Użyj 'Move', aby zrobić przejście. W pierwszym pokoju popchnij statuę, aby zatamować strumień wody - i weź Djino.

17. Venus - Earth5 (Sap)

Podczas ponownej wizyty w Vault, kiedy będziesz miał 'Reval' ze świątyni Lama, znajdź w mieście wieżę i uderz w dzwon. To poruszy Djino. Teraz idź do zachodniej strony miasta, wespnij się na schody górnej jego części, idź do psa i okrągłego kamienia. Użyj 'Reval', zejdź do otworu, rozwiąż zagadkę w jaskini, wyjdź na zewnątrz i weź Djino. Upewnij się jednak, że wcześniej uderzyłeś w dzwon.

18. Jupiter - Wind5 (Kite)

Odwiedzając ponownie Vale, użyj "podnośnika", aby podnieś głaz znajdujący się przy domu Kradena. Wejdź do małego pomieszczenia i złap Djino, używając 'Halt' (znajdziesz go w skrzyni ze skarbami tuż przed spotkaniem z Djino). Dzięki 'Halt' złapiesz Djino - inaczej schowa się za skałą.

19. Mars - Fire5 (Ember)

W Tolbi kieruj się na południe - następnie idź na wschodni kraniec miasta. Rzuć 'Grow' na winorośl, zamroź kałużę, potem biegnij w stronę gospody i skocz, aby złapać Djino.

20. Venus - Earth6 (Ground)

Pierwszy raz widzisz go w Kalay Dock. Będziesz musiał wziąć łódź do Tolbi. Gdy się tam znajdziesz, zejdź z łodzi - i idź wzdłuż wybrzeża, mając je zawsze po prawej stronie. Zobaczysz wtedy drugą stronę doku - tam znajdziesz Djino.

21. MercuryWater5 (Hail)

Tu Djino można znaleźć w północno-zachodniej części Tolbi. Zmierzaj na zachód, do mostu skierowanego na północ; przejdź przez niego, a przez kolejny most idź na północny zachód. Chodząc po tym obszarze, znajdziesz Djino i będziesz mógł go zdobyć.

22. Jupiter - Wind6 (Squall)

W jaskini Altmiller idź ścieżką tak długo, aż spotkasz niewidzialnego człowieka; przejdź za niego, następnie skieruj się do bramy. Czy widzisz drzwi z prawej? Znajdź drogę prowadzącą do nich. W pokoju pchnij pierwszy słup z lewej całkowicie w prawo, potem zaś popchnij ten znajdujący się na dole - na samą górę. Zamroź kałużę, następnie popchnij na nią filar z prawej. To samo zrób z drugim na szczycie - ten także na kałużę (aby to zrobić, będziesz musiał iść do słupa od tyłu przez filar po lewej). Przejdź teraz od pokoju do słupa na szczycie - zepchnij go na dół, a zobaczysz... miasto Djino!!!

23. Mars - Fire6 (Flash)

Na pustyni Suhalla, podczas podróży trafisz w końcu na urwisko z lewej strony. Użyj 'Reveal', a znajdziesz Djino.

24. Venus - Earth7 (Bane)

Na pustyni Suhalla - tam, gdzie zdobyłeś Mars Djinno, przejdź po jaskini, zejdź i daj się ponieść przez różowe tornado. To zaniesie cię na wyspę. Zmierzaj do centrum wyspy - wejdź do miejsca zwanego Crossbones Isle. Wejdź do jaskini, gdzie na szóstym poziomie znajduję się Djino. Upoluj go zaraz po tym, jak zacznie biegać w kółko po trzech kamieniach. Jeśli wykorzystasz 'Halt', ułatwisz sobie sprawę podczas polowania.



Jeden z Djino Jupitera, Gust, chowa się w jaskini w pobliżu Bilibina. Dołączy do twojej drużyny bez wahania, ale najpierw musisz go znaleźć.



Cybele oplaca przeciwników winoroślami. By go wezwać, musisz mieć trzy Djino Venus.

25. Mercury - Water6 (Dew)

W bramie Suhalla, na trzecim ekranie, będziesz mógł zjechać na niższy poziom, używając ślizgawek. Wskocz na trzecią z nich - zabierze cię do miejsca, w którym znajduje się Djino.

26. Mars - Fire7 (Torch)

W Lalivero idź do wschodniej części miasta - wejdź do domu z drabiną na dachu. Wejdź na dach i idź dookoła ściany budynku, w którym znajduje się skarb Babi i do którego nie chciał cię wpuścić strażnik. Wdrap się na budynek, przeskocz na następny dach, wespnij się na krzaki - i złap Djino.

27. Mercury - Water7 (Tonic)

Po bójce z Toadonpem w Fortecy Dannonpa ponownie odwiedź to miejsce - po scence w lodowej jaskini blisko Lunpa. I idź do miejsca, w którym siedzi Dononpa. Porozmawiaj z nim - on pokaże ci ścieżkę prowadzącą do Djino.

28. Jupiter - Wind7 (Luff)

W wieży Babi znajdują się dwie drabiny prowadzące pod ziemię. Weź tę zachodnią. Przesuń słup jeden krok na zachód, następnie przejdź na drugą stronę i usuń następny z własnej drogi. Przeskocz przez otwór, wyjdź na zewnątrz i użyj 'Grow' na winorośli. Skieruj się do bramy i skocz na ślizgawkę, aby złapać Djino.



Z naszymi tipsami też będziesz mistrzem!

(GBA) Super Bust-A-Move

Odblokowanie Extra Mode
Przejdź na ekran tytułowy i wciśnij klawisze: B, R, L, B.

Odblokowanie ukrytych postaci
Przejdź na ekran tytułowy i wciśnij klawisze: A, R, L, A.

(GBA) Tekken Advance

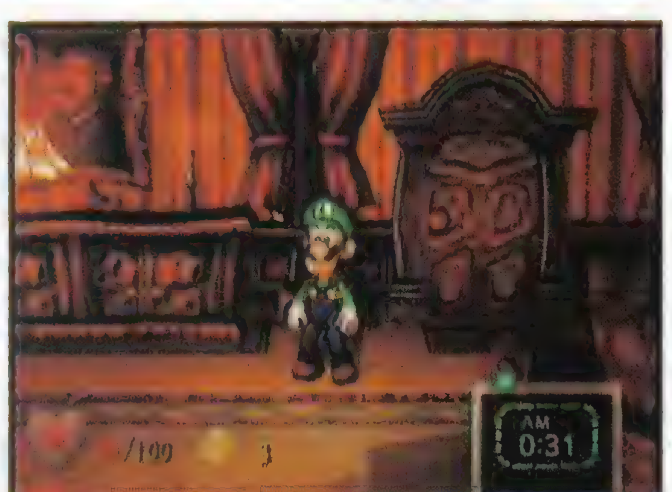


Chciałbyś powalczyć dowolną postacią? Nic trudnego!

Odblokowanie postaci
W głównym menu wciśnij A i B, a następnie L, R, R, L, L, UP, UP, R.

Inne kostiumy
Aby zawodnik wystąpił w innym kostiumie, po jego wyborze wciśnij Start zamiast A.

(GC) Luigi's Mansion



Chciałbyś zobaczyć wszystkie portrety? Lista czeka obok!

Ukryte serca
Jeśli masz mało życia, weź odkurzacz i zacznij czyścić lampy oraz wazy: prawie co druga waza ma w środku ukryte serce, a prawie każda lampa pieniądze albo życie.

Ukryty tryb gry
Uratuj Mario i ukończ grę. Zostaniesz oceniony, a stan gry zapisze się po liście płac. Będziesz mógł teraz wybrać, w jaki sposób rozpocząć grę: poza galerią będzie to normalny tryb Luigi's Mansion, a drugi to Hidden Mansion, w którym część rzeczy będzie zmieniona, AI wrogów lepsze, podobnie jak twój odkurzacz.

Lista portretów
1 - Neville, The Bookish Father - Study
2 - Lydia, The Mirror-Gazing Mother - Master Bedroom
3 - Chauncy, The Spoiled Baby - Nursery
4 - The Floating Whirlindas, The Dancing Couple - Ball Room
5 - Shivers, The Wandering Butler - Butler's Room
6 - Melody Pianissima, The Beautiful Pianist - Conservatory
7 - Madame Clairvoya, The Freaky Fortune-Teller - Fortune-Teller Room
8 - Mr Luggs, The Glutton - Dining Room
9 - Spooky, The Hungry Guard Dog - Boneyard
10 - Bogmire, The Cemetery Shadow - Cemetery
11 - Biff Atlas, The Bodybuilder - Recreational Room
12 - Miss Petunia, The Bathing Beauty - Upstairs Bathroom
13 - Nana, The Scarf-Knitting Granny - Nana's Room
14- Slim Bankshot, The Lonely Poolshark - Pool Hall
15 - Henry and Orville, The Twin Brothers - The Twin's Room
16 - Boolossus, Jumbo Ghost - Balcony
17 - Uncle Grimmly, Hermit of the Darkness - Attic
18 - Clockwork Soldiers, The Toy Platoon - Playroom
19 - Sue Pea, The Dozing Girl - Daughter's Bedroom
20 - Jarvis, The Jar Collector - Dish Room
21 - Sir Weston, The Chilly Climber - Freezer
22 - Vincent Van Gore, The Starving Artist - Studio
23 - King Boo - Shrine

Duch - ale odkurzacz przydaje się nie tylko do ich łapania.



Sekretne pomieszczenia ze skarbami
Są dwa takie miejsca z mnóstwem monet i klejnotów. Pierwszy znajduje się na parterze, w południowo-wschodnim rogu posiadłości. Gdy wessiesz gościa ze świecami, zbadaj pomieszczenie za pomocą Game Boy Horrora. Znajdziesz mysią dziurę - wejdź w nią, przyciskając klawisz A - i gotowe.

Do drugiego skarbca można się dostać z dachu. W pomieszczeniu z zabawkami użyj windy, by wjechać na dach, przejdź maksymalnie w prawo i wejdź na górę komina. Spadnij, a wylądujesz wśród klejnotów i monet.

Sekretne teleporty
Wystarczy włączyć Game Boy Horror i zbadać dowolne lustro (prócz tych wielkich, które pokazują duchy) - gdy wciśniesz A, wylądujesz u wejścia do posiadłości.

(GC) Wave Race



A może wolisz odwiedzić bardziej egzotyczne lokacje?

Tsunami Zone
Szukasz naprawdę dużych fal? Jeśli tak, wybierz tryb Free Roam, a następnie zawodnika z bardzo dużą szybkością maksymalną (jakby co, możesz ją zmienić wciskając Z). Teraz do Dolphin Park. Popatrz lekko na lewo - widzisz tę wyspę w oddali? Przed nią zobaczysz okrąg czerwonych boi. Trik polega na tym, by dotrzeć do nich, zanim minie pięciosekundowy limit - najlepiej więc użyć Turbo, gdy opuszczasz trasę. Jeśli brakuje ci go, po drodze wykonaj jakiś trik, by uzupełnić Turbo. Gdy dotrzesz do boi, limit czasu zniknie, a ty znajdziesz się sam na sam z falami wystarczającymi do wykonania praktycznie dowolnych trików!

Szybkie wstawanie
Jeśli spadniesz ze swojego skutera, naciskaj klawisz A, a wrócisz na niego znacznie szybciej.

Ekran ładowania trasy
Gdy czekasz na załadowanie nowej trasy, zacznij ruszać analog stickiem - bardzo fajnie mąci wodę. To samo działa również na ekranie startowym - gdy poczekasz, aż pojawi się napis Start.

Jazda na delfinie
Jeśli chciałbyś popływać na delfinie zamiast na skuterze, przejdź do menu z hasłami i wpisz: DLPHNMOD. Będziesz mógł z niego skorzystać w trybie Free Roam - zwróć uwagę na przygrywającą w tle muzyczkę z Wave Race 64!

Miękki reset
Masz dosyć grania, a nie chce ci się wstawać, by wcisnąć reset:? Przytrzymaj klawisze B, X i Start przez 2 sekundy.

Turbo na starcie
Musisz dać gaz do dechy dokładnie w momencie, gdy światła zmienią kolor na zielony.

Włączenie haseł
Aby dostać się do ekranu wpisywania haseł, przejdź do menu opcji i przytrzymaj klawisze X, Z i Start. Będziesz mógł wpisywać hasła i cheaty - niestety w chwili obecnej żadnych jeszcze nie znamy.

Wszystkie efekty pogodowe
Aby odblokować wszystkie efekty pogodowe w trybie Time Trail (bez potrzeby ukończenia każdej trasy w każdych warunkach), łącznie z bardzo rzadką burzą (Storm), wystarczy ukończyć Expert Championship. Teraz w zależności od zajętego w nim miejsca:



Chciałbyś może popływać w trudniejszych warunkach pogodowych?

trzecie - odblokowuje wszystkie efekty na poziomie Normal
drugie - odblokowuje wszystkie efekty na poziomie Hard
pierwsze - odblokowuje wszystkie efekty na poziomie Expert

Odblokowanie trybu Trial
Musisz uruchomić tryb treningowy i zaliczyć wszystkie cele na poziomach Beginner oraz Master. Wszystkie, czyli łącznie z tak banalnymi jak 'go straight' (jedź do przodu) czy 'turn' (zakręć). Po zaliczeniu wszystkiego w menu treningu pojawi się nowa opcja Trial, czyli ulepszona wersja Dolpin Parku.

Odblokowanie ukrytych tras
Aby dostać się do wszystkich trzech tras w Wave Race, musisz ukończyć tryb Championship na wszystkich trzech poziomach trudności. Co dostaniesz? Arctic Bay - po ukończeniu na Normal, La Razza Canal - po ukończeniu na Hard i Strongwater Keep - po ukończeniu na Expert.

(PC) Battle Realms



Budynek można wprawdzie normalnie spalić, ale po co tyle czekać?

Totalna zagłada
Wystarczy najechać na wrogi budynek i wcisnąć [Ctrl] + [D] - efekt natychmiastowy!

Uwaga! Działa tylko bez patcha!

(PC) Carnivores Ctiyscape



Z odpowiednim cheatem i takie spotkania to bułka z masłem!

W czasie gry wciśnij [F1] lub [~], by otworzyć konsolę, a następnie wpisz jeden z kodów:
please god - god mode
please giveall - wszystkie przedmioty
please killall - zabija przeciwników
please open - otwiera drzwi
please fly - latasz
please ghost - przenikasz przez ściany
please invisible - niewidzialność
please refresh - pełne życie

(PC) Dungeon Siege

Naciśnij Enter, wpisz cheat, Enter. Jeśli chcesz wyłączyć - wpisz go ponownie, ale ze znakiem [-], zamiast [+].

+zool - nietykalność
+chunkey - zawsze gruby (?)



Smok z pewnością napsuje wam krwi - choć z tipsami biedak na pewno nie wygra!



Może i jestem mały, ale na pewno nie słaby!

+superchunky - współczynnik grubości (?)
+version - wersja gry
+resizelabels - ?
+drdeath - +150 wszystkiego
+shootall - nie trzeba klikać
+sixdemonbag - wszystkie czary przywołania
+loefervision - brak mgły
+xrayvision - brak tekstur
+checksinthemail - 999 999 kasy
+sniper - łuki mają zasięg 100 metrów
+mouse - aktywizujesz mysz
+rings - aktywizujesz wybrane pierścienie
+potionaholic - ?
+faertehbadgar - ?
+minjooky - bardzo małe postacie
+maxjooky - bardzo duże postacie

(PC) Grandia II

W czasie gry naciśnij:

F5 - wywala te paskudne cienie
F9 - przerywa filmiki
F12 - wyjście z gry (dwukrotne naciśnięcie - wyjście do Windows)

Weź drugi CD i zajrzyj do katalogu VISUAL. Znajdziesz tam 24 filmiki (odtwarza je Windows Media Player) z gry.

(PC) Heroes of Might & Magic IV

Maciśnij TAB i wpisz:

nwcAmbrosia - darmowe surowce
nwcGoSolo - autoplay
nwcAres - wygrywasz walkę
nwcAchilles - przegrywasz walkę
nwcHephaestus - eleven chainmail
nwcEtTuBrute - dagger of despair
nwcExcalibur - ring of greater negation
nwcNibelungenlied - swordofthegods
nwcTristram - crusaders
nwcLancelot - champions
nwcStMichael - angels
nwcSevenLittleGuys - dwarves
nwcMerlin - magi
nwcCronus - titans
nwcBlahBlah - vampires
nwcHades - devils
nwcUnderTheBridge - trolls
nwcKingMinos - minotaur
nwcXanthus - nightmares
nwcFafnir - blackdragons
nwcDoYouSmellBrownies - sprites
nwcFenrir - wolves
nwcFixMyShoes - elves
nwcTheLast - unicorn
nwcRa - phoenix
nwcValkyries - ogre magi
nwcGrendel - behemoth
nwcPoseidon - sea monster
nwcPrometheus - odsłania mapę
nwcAthena - zwiększasz skills
nwcThoth - skok o level
nwcIsis - uczysz się zaklęć
nwcRagnarok - przegrywasz misję
nwcHermes - nielimitowane punkty ruchu
nwcValhalla - wygrywasz scenariusz
nwcSacrificeToTheGods - maks. szczęście
nwcSphinx - odkrywasz puzzle map
nwcAphrodite - ???
nwcImAGod - dostęp do cheat menu
nwcPan - maks. morale
nwcCityOfTroy - wszystkie struktury
nwcOldMan - oldman jack



Puste miasto... ale wystarczy jeden tips, by zatętniło życiem!

(PC) Jedi Knight II: Jedi Outcast



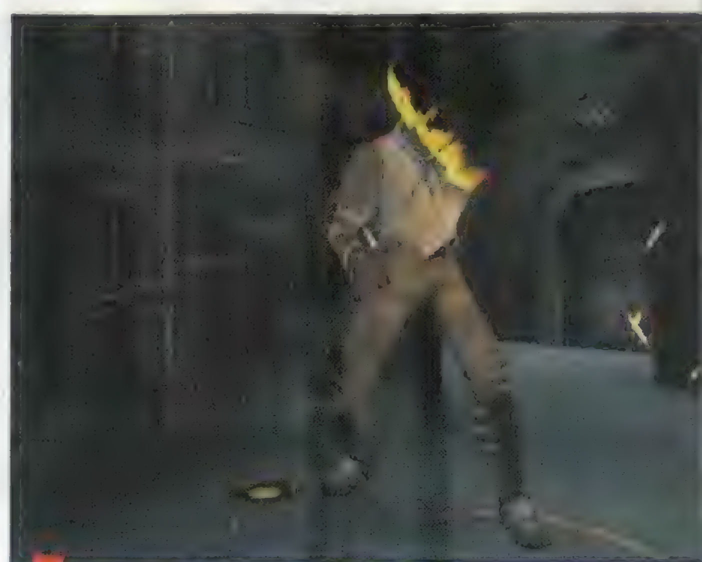
Za wielu szturmowców na raz? A może by tak zmienić reguły gry?

W czasie gry naciśnij jednocześnie SHIFT oraz tyldę [~] i wpisz: devmapall (*). To aktywizuje cheat mode. Teraz możesz wpisywać poniższe cheaty:

(*) jeśli to nie skutkuje, wpisz: helpusobi 1.

god - god mode
undying - undead mode
noclip - przenikanie przez ściany
notarget - wrogowie cię ignorują
kill - pa, pa!
give all - wszelka broń, energia itd. na maks
give health - energia na 100%
give armor - pancerz na 100%
give ammo - amunicja na 100%
give X # - dostajesz przedmiot o danej nazwie
spawn (nazwa) - otrzymasz przedmiot o danej nazwie, np. spawn (item_bacta)
fly_xwing - latamy X-Wingiem
drive_atst - sterujemy ATST Walker
map (nazwa_mapy) - skok na mapę o nazwie:

kejim_post, kejim_base, artus_mine, artus_detention, artus_topside, valley, yavin_temple, yavin_trial, ns_streets, ns_hideout, ns_starpad, bespin_undercity, bespin_streets, bespin_platform, cairn_bay, cairn_assembly, cairn_reactor, cairn_dock1, doom_comm, doom_detention, doom_shields, yavin_swamp yavin_canyon, yavin_courtyard, yavin_final,



Snajper... nic miłego, ale przecież wrogowie mogą cię po prostu ignorować.

pit, ctf_bespin, ctf_imperial, ctf_ns_streets, ctf_yavin, duel_bay, duel_jedi, duel_pit, duel_carbon, ffa_bespin, ffa_deathstar, ffa_imperial, ffa_ns_hideout, ffa_ns_streets, ffa_raven, ffa_yavin

A tu możecie kontrolować różne elementy gry, wpisując odpowiednie parametry z przedziału 1-3.

setForceJump (level) (1-3)
setForceHeal (level) (1-3)
setForcePush (level) (1-3)
setForcePull (level) (1-3)
setForceSpeed (level) (1-3)
setForceGrip (level) (1-3)
setForceLightning (level) (1-3)
setForceAll (level) (1-3) - poziom mocy dla wszystkich zdolności
setSaberThrow (level) (1-3)
setSaberOffense (level) (1-3)
setSaberDefense (level) (1-3)
saberColor (color) (red, orange, yellow, green, blue, and purple) - kolor miecza

(PC) Planet of the Apes



Nie chcesz, by małpy cię biły? Jeden tips i to ty będziesz je bił!

Wpisz się w menu (jako nazwisko):
great ape - God mode dla małp
apesaremyfriends - God mode dla ciebie
fastdunk - biegasz szybciej
buggers"store - matrix mode
!haleluya! - szalone małpy
aliensdock - małpa = alien!
crap more on limet - ty małpo! :)

(PC) Rollercoaster Tycoon: Corkscrew Follies

Na ekranie tytułowym wpisz RCT2 i wciśnij Enter - wystartujesz z 1 000 000$, wszystkimi kolejkami i nielimitowanymi pożyczkami.

(PC) Soul Reaver: Legacy of Kain

Naciśnij ESC i wpisz poniższe kody. (Uwaga! MUSISZ grać z klawiatury.



Magia dobra na wszystko - a gdy nie mamy many? Po cheacie znowu ją mamy!

Ponadto nie tłumaczyłem części kodów, gdyż - wbrew pozorom - utrudniłoby to zrozumienie ich znaczenia.)

1324 - aktywizuje cheaty
364141 - uzupełnia energię
271543 - zdrowie na wyższy poziom
263434 - maksymalny poziom zdrowia
221523 - uzupełnia magię
5232451 - maksymalna magia
16443 - ranisz Raziela
3661254 - przenikanie przez bariery
538243 - wspinanie się po ścianach
126121 - uderzenie mocą (Force)
4632614 - umiemy (lepiej) pływać
34226443 - zdolność utrudniania (constrict)
35822331532 - łowienie dusz
342431623 - Fire Reaver
52364 - tworzysz Fire Reaver
724451124 - Aerial Reaver
76251124 - Kain Reaver
4432216213 - Shift przez cały czas
31534 - Force Glyph
2236443 - Sound Glyph
3641322 - Stone Glyph
36432 - Water Glyph
4424582 - Fire Glyph
16122441 - Sunlight Glyph

(PC) Star Trek: Bridge Commander

Uruchom grę z parametrem -TestMode, a w trybie taktycznym będą działały następujące skróty:

[Shift] + [G] - god mode
[Shift] + [R] - naprawia cel
[Shift] + [K] - rozwala cel

(PC) The Sims: House Party



Ognisko już jest - wystarczy jeszcze tylko poczekać na przybycie ducha.

Wielki dom
Wybierz rodzinę i zabierz się za budowę nowego domu: znajdź puste miejsce, wciśnij [Ctrl] + [Shift] + [C], wpisz 'move_objects on', wciśnij [Enter]. Teraz możesz budować poza zaznaczoną siatką.

Szybka kasa
W czasie gry wciśnij [Ctrl] + [Shift] + [C], by pojawiło się okienko do wpisywania kodów i wpisz rosebud - 1000 Simoleons. Jeśli chcesz szybko dostać 99 999 999 simoleonów, po wpisaniu tego kodu wpisz !;!;!;!;: i przytrzymaj [Enter].

Simowie nago
W czasie gry wciśnij [Ctrl] + [Shift] + [C], wpisz 'move_objects on', wyślij sima pod prysznic i sprzedaj prysznic - sim będzie stał tam nagi, bez cenzury.

Drew Carey
Jeśli party będzie wystarczająco duże, przyjdzie Drew Carey i zacznie zabawiać gości.

Duch ogniska
Jeśli sim ma Charisma/Creativity większe niż 6, rozpal ognisko i opowiedz historię. Raz na jakiś czas pojawi się duch i zacznie gonić simy.

(PC) Tiny Tiger

Kody do poziomów

02: TADIN, 03: ECKOS, 04: WEALT, 05: HERDU, 06: FUBA, 07: DORI, 08: HEITEM, 09: WASBAN, 10: OZELOT, 11: JETNA, 12: TOWAS, 13: DEGA, 14: GORITT, 15: WEZUWA, 16: NITON, 17: HAIEI, 18: WASWAS, 19: RUIN, 20: SPUTIS, 21: TONTON, 22: PYMA, 23: PATZMA, 24: NOREGAN, 25: SIQUA, 26: BAZBAR, 27: TEMPOSO, 28: IWA, 29: TEPPHA, 30: POYO, 31: LANWA, 32: ERKEND, 33: AUVER, 34: RAZOR, 35: TELNIS, 36: MADIEB, 37: VULGO, 38: GEFIN, 39: WUPA, 40: WULTI

(PC) Tony Hawk's Pro Skater 3

W menu wybierz OPTIONS=>CHEATS i wpisz:

Roadtrip - dostęp do wszystkiego



Narzekasz na mały wybór? Jeden tips odmieni twoje życie!

Backdoor - dostęp do cheat menu (naciśnij Pause)
Peepshow - wszystkie filmy (Movies w Options menu)
Yohomies - wszyscy skaterzy (plus 8 ukrytych!)
WeEatDirt - dostęp do wszystkich CAS
GiveMeSomeWood - wszystkie dechy

(PC) Viper Racing

Lambourghini
Wpisz 'morepowerthebetter' w menu Options/hacks.

(PS2) Army Men RTS

Inne kolory drużyn
W czasie gry przytrzymaj R2, a następnie wprowadź: kwadrat, trójkąt, kwadrat, kwadrat, X, O.

Spadochroniarze
Aby ich zrzucić, w czasie gry przytrzymaj R2, a następnie wprowadź: O, kwadrat, O, kwadrat, trójkąt, trójkąt.

Dodatkowy plastik
W czasie gry przytrzymaj R2, a na-

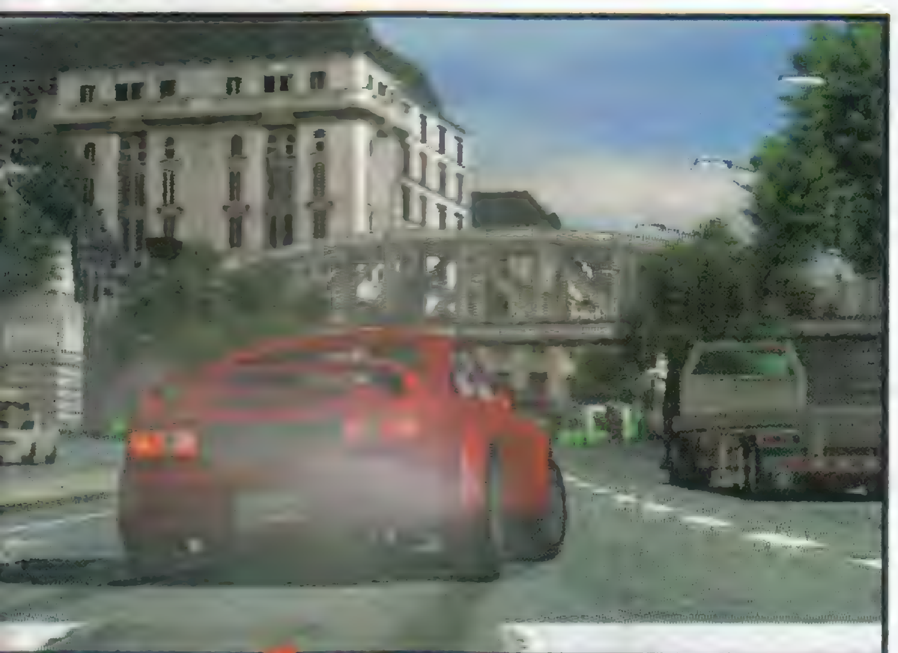


Planujesz szybką rozbudowę? A co powiesz na mnóstwo surowców?

stępnie wprowadź: trójkąt, O, kwadrat, X, trójkąt, kwadrat - dostaniesz 5000 plastiku, lub trójkąt, kwadrat, O, X, trójkąt, X, by dostać 2000.

Więcej surowców
W czasie gry przytrzymaj R2, a następnie wprowadź: kwadrat, kwadrat, kwadrat, trójkąt, O, X.

(PS2) Burnout



Ze wszystkimi wozami zabawa będzie jeszcze lepsza!

Odblokowanie kierowców
Na ekranie tytułowym wciśnij: R2, R2, R2, L1, trójkąt, L2, L2, L2, R1, kwadrat.

(PS2) Gauntlet: Dark Legacy



Wprawdzie gra z nieśmiertelną postacią zbyt uczciwa nie jest, ale za to o ileż to prostsze.

Wpisz kody jako imię postaci:
10 000K - 10 000$ na każdym poziomie
ALLFUL - 9 potionów i kluczy
INVULN - niepokonana postać
000000 - niewidzialna postać
1ANGLI - latająca postać
DELTA1 - wielka postać
MENAGE - strzelanie w 3 strony
PURPLE - dostajesz turbo
XSPEED - większa szybkość
PEEKIN - x-ray
SSHOTS - supershot
QCKSHT - większa szybkostrzelność

Ukryte kostiumy
Każda postać ma kilka dodatkowych kostiumów - wystarczy wpisać poniższe kody jako imię:
Dwarf: NUD069, ICE600
Jester: STX222, PNK666, KJH105
Knight: CSS222, STG333, RIZ721, ARV984, SJB694, BAT900, DIB626, KAO292, TAK118
Valkyrie: AYA555, CEL721, TWN300,
Warrior: MTN200, RAT333, CAS400
Wizard: DES700, GARM00, GARM99, SUM224, SKY100

Nazwa gry
Jeśli naciśniesz X na ekranie wpisywania imienia, komputer dokończy je za ciebie. Wiąże się to z uzyskaniem tytułu Larry, Chip lub Chuck, ale za to Chuck the Wizard ma na przykład bardzo ładny pierścień.

Filmiki
W czasie ładowania gry na ekranie z copyrightami przytrzymaj wciśnięty klawisz X. Filmiki można przerywać klawiszem X, a klawisz Start przywraca normalny sposób ich ładowania.

(PS2) Onimusha 2: Samurai's Destiny

Odblokowanie poziomu Easy
Wystarczy, że trzy razy zginiesz i włączysz kontynuację, a tryb włączy się automatycznie.

Odblokowanie poziomu Hard
Wystarczy skończyć grę.

Odblokowanie trybu Man in Black
Wystarczy skończyć grę. W trybie tym możesz zbierać szpule filmowe, odblokowujące sekwencje wideo.

Odblokowanie trybu One-Hit Kill
Wystarczy przejść tryb Team Onimusha. W trybie tym można zranić wrogów jedynie ciosami, które ich od razu zabijają.

Odblokowanie trybu Team Onimusha
Wystarczy skończyć grę. Jest to minigra, dzięki której można przechodzić kawałki gry przy pomocy kilku postaci.

(PS2) Pro Evolution Soccer

Odblokowanie drużyn:
European Classic - wygraj European Cup jako Anglia
Holland Classic team - wygraj European Cup jako Holandia
Germany Classic team - wygraj European Cup jako Niemcy
Brazil Classic team - wygraj American Cup jako Brazylia
Argentina Classic team - wygraj American Cup jako Argentyna
World All-Star team - wygraj International Cup dowolną drużyną
European All-Star team - wygraj International Cup jako Francja

Bonusowi zawodnicy
Wygraj Division 1 Master League, a odblokujesz 11 dodatkowych graczy w trybie Free Loan. Powtórz ten wyczyn jeszcze 2 razy, a w sumie odkryjesz 33 graczy.

(PS2) State of Emergency

Kody do wprowadzenia w trakcie gry:

Nietykalność - L1, L2, R1, R2, X
Niekończący się czas w trybie Kaos - L1, L2, R1, R2, O
Niekończąca się amunicja - L1, L2, R1, R2, trójkąt
Lepsze uderzenia ręką - L1, L2, R1, R2, kwadrat
Mały gracz - O, O, R1, R2, Start
Wielki gracz - R1, R2, L1, L2, trójkąt
Normalny gracz - R1, R2, L1, L2, O
Looting on the Rise - R1, L1, R2, L2, trójkąt
Bull w trybie Kaos - prawo, prawo, prawo, prawo, X
Freak w trybie Kaos - prawo, prawo, prawo, prawo, O
Spanky w trybie Kaos - prawo, prawo, prawo, prawo, trójkąt

(PS2) Tekken 4

Gra jako Eddie Gordo
Wystarczy ukończyć Story mode jako Christie, a następnie wybrać ją ponownie za pomocą przycisku O.

Gra jako Miharu
Wystarczy ukończyć Story mode jako Xiaoyu, a następnie wybrać ją ponownie za pomocą przycisku O.

Gra jako Panda
Wybierz Kumę za pomocą O lub trójkąta.

Gra jako uczennica Xiaoyu
Wystarczy ukończyć Story mode jako Xiaoyu, a następnie wybrać ją ponownie za pomocą przycisku trójkąt.

Play as Violet
Wybierz Lee za pomocą O.

Odblokowanie planszy Dojo
Podbij wszystkie cztery plansze Tekken Force.

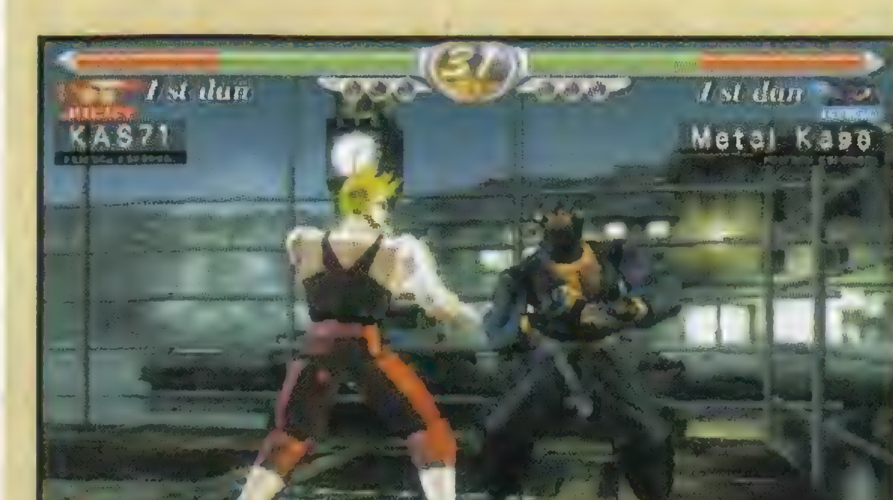
Odblokowanie trybu Theatre
Przejdź tryb Story dowolną postacią.

(PS2) Virtua Fighter 4

Oryginalne pozy z Virtua Fighter 1
Poza 1 - po zdobyciu 1 DAN, po wygranej trzymaj wciśnięte P+K+G.
Poza 2 - po zdobyciu 3 DAN, po wygranej trzymaj wciśnięte P+K.

Zmiana tła
Przejdź do menu opcji i klawiszami L1 oraz R1 możesz je zmienić.

Modele z VF1
Stwórz nową postać i zdobądź nią 1 DAN. Gdy wybierzesz ją w trybie VS. lub Arcade podczas ładowania gry, przytrzymaj klawisze P+K - będziesz miał postać z jedynki.

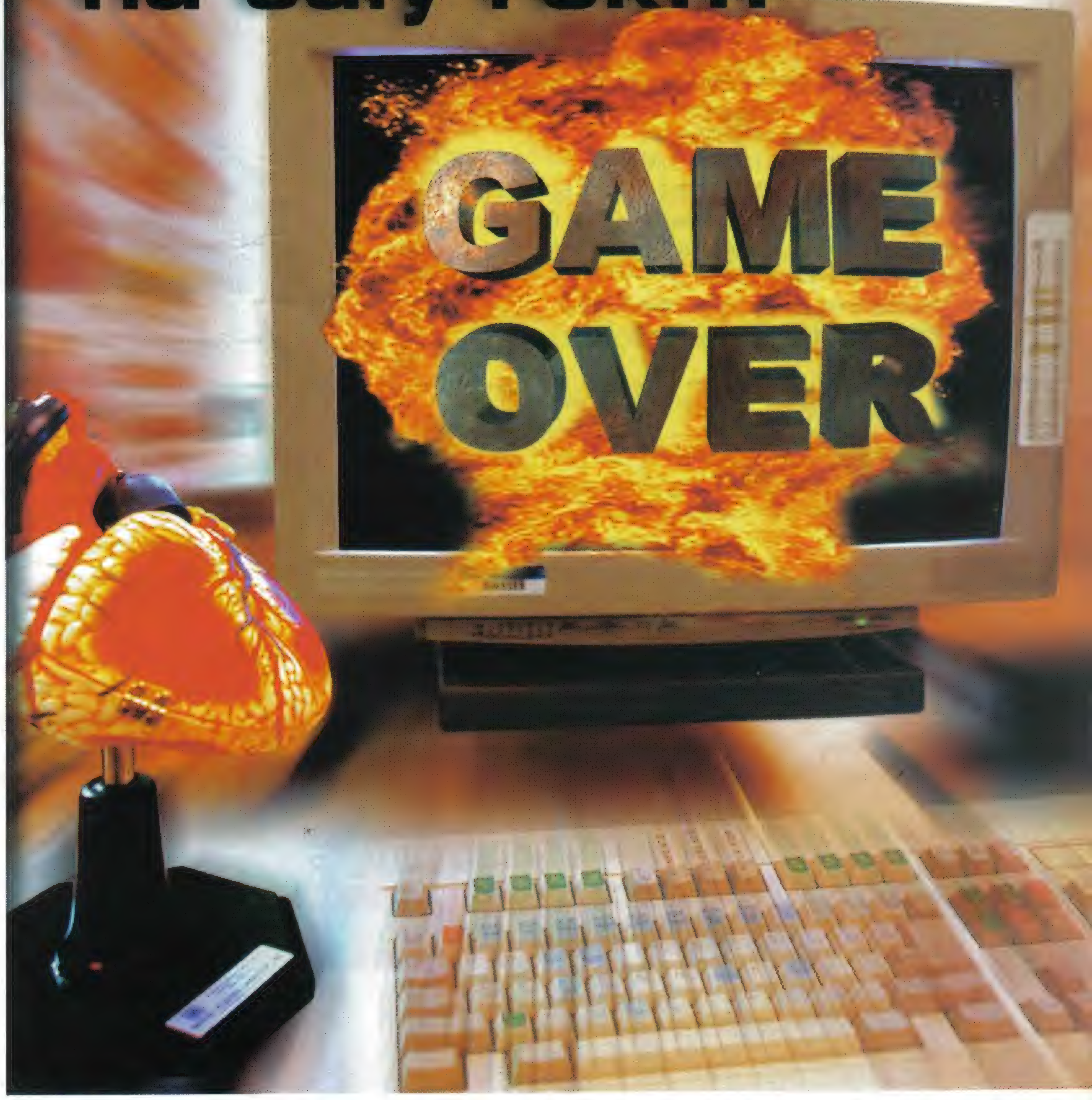


A spróbuj tylko nie sprawdzić modeli z jedynki!

Zapomnij o Game Over... na cały rok!!!



Do każdej rocznej prenumeraty wykupionej do 15 czerwca 2002, gra **Asy Przestworzy** w prezencie!!



Zamawiając roczną prenumeratę Action Plus zapłacisz **tylko 72 PLN**.

To oznacza, że **zaoszczędzisz 30 PLN** i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie **szybciej**, niż pojawi się w kioskach - nieważne, gdzie mieszkasz!!!

Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe.



05/2002 maj 8,50 PLN

Pełna wersja: Toyland Racing
Gra+: Jedi Knight II: Jedi Outcast, Tony Hawk Pro Skater 3, Warior Kings, Global Operations, Starmageddon, Freedom Force, Defender Of The Crown.

DOSTĘPNE ARCHIWALIA



09/2001 wrzesień

Pełna wersja: Pro-Pinball Fantastic Journey
Ring plus: dodatki do Diablo 2 i Baldur's Gate 2
Recenzje: Max Payne, Mech Commander 2, Gran Tourismo 3
Temat numeru: Gameboy Advance



10/2001 październik

Pełna wersja: Virtua Fighter 2
Gra +: Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
Solucje i poradniki: Startopia, Max Payne
Heroes of Might & Magic 4, Max Payne



11/2001 listopad

Pełna wersja: Tipsomaniak - tipsy i solucje do 1000 gier
Gra +: Throne Of Darkness, Commandos 2, Monopoly Tycoon, Wiggles
Solucje i poradniki: Red Faction, Mech Commander 2, Alien Nations 2



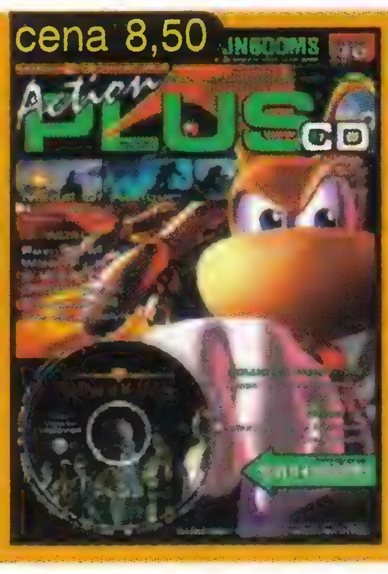
12/2001 grudzień

Pełna wersja: Ford Racing - oszałamiające wyścigi
Gra+: Aliens vs. Predator 2, Empire Earth, Civilization 3, Stronghold, Europa Universalis 2, Pool Of Radiance 2
Solucje i poradniki: Grand Theft Auto 3, Throne Of Darkness



01/2002 styczeń

Pełna wersja: Enemy Engaged: Apache vs. Havoc
Gra+: Return To Castle Wolfenstein, Serious Sam 2, Soul Reaver 2, Harry Potter, Battle Realms, NY Race, Silent Hunter 2
Solucje i poradniki: Commandos 2, Stronghold



02/2002 luty

Pełna wersja: Seven Kingdoms
Gra+: Medal Of Honor, S.W.I.N.E., Wizardry 8, Il-2 Sturmovik, Rayman M
Solucje i poradniki: Return To Castle Wolfenstein, Civilization 3



03/2002 marzec

Pełna wersja: Power Plus
Gra+: Black&White: Creature Isle, Potwory i Spółka, Salt Lake 2002, Gothic, Guilty Gear X, Kohan



04/2002 kwiecień

Pełna wersja: Comache Hokum
Gra+: Heroes Of Might & Magic IV, Star Wars Starfighter, Warlords Battlecry II, C&C: Renegade, Worms Blast.

Koszty wysyłki numerów archiwalnych (2,60 zł) ponosi kupujący

Uwaga!

Jak zamówić prenumeratę ?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku
2. Przelewem BRE Bank SA o/Regionalny, Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52
3. Telefonicznie (0-prefix 22) 511 76 55, 511 76 56 (Jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard,JCB, PolCard-podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty)
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl
5. Faksem (0-prefix 22) 511 76 60

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia najpóźniej w dniu następnym na konto BRE Bank S.A. o/Regionalny Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
- Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od otrzymania zapłaty za prenumeratę
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko, i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu

---

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. ____ e-mail ____

od miesiąca Sierpień /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....

stempel dzienny

opłata ____

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

WP | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

tytułem cd.

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. ____ e-mail ____

od miesiąca Sierpień /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....

stempel dzienny

opłata ____

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

WP | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

tytułem cd.

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Ankieta Action Plus 2002

Trzymasz w rękach już 51 numer Action Plusa. To niewiele, ale jednak dużo - już od ponad czterech lat piszemy dla was o najnowszych grach, przedstawiamy najbardziej szczegółowe opisy i solucje. W ciągu tych 50 miesięcy magazyn przechodził kilka zmian i transformacji. Tak też stało się w tym numerze. Zmiany, jakie wprowadziliśmy, są wynikiem waszych sugestii w listach, telefonów, uwag przesyłanych pocztą elektroniczną. Czy trafiły w wasze gusta? Czy tego właśnie od nas oczekiwaliście? By znaleźć odpowiedź na te pytania, przygotowaliśmy ankietę, która bardzo nam pomoże. To dzięki niej dowiemy się, jakie są życzenia już nie pojedynczych czytelników Action Plusa - ale całych ich rzesz. A zawarte w ankiecie opinie pozwolą nam udoskonalić nasze pismo tak, by jeszcze lepiej odpowiadało na wasze zainteresowania.

No a poza tym czekają nagrody! Pięciu autorów najciekawszych sloganów reklamowych nagrodzimy roczną prenumeratą magazynu i pudełkową wersją najnowszej gry, a dziesięciu pozostałym prześlemy gry. Czekamy na wasze głosy!

Termin nadsyłania ankiet -
do 15 czerwca 2002

Wpisz swoje dane:

1. Wiek:......................

2. Ilu mieszkańców (szacunkowo) liczy twoja miejscowość? ....

3. Województwo:

....

4. Płeć:
- ☐ mężczyzna
- ☐ kobieta

5. Wykształcenie (jeśli jeszcze uczysz się lub studiujesz, wpisz: "uczeń" lub "student"):

....

6. Do jakiej szkoły chodzisz?
- ☐ podstawowa
- ☐ gimnazjum
- ☐ zawodowa
- ☐ średnia (technikum/liceum)
- ☐ policealna/pomaturalna
- ☐ studiuję
- ☐ już się nie uczę

7. Do czego GŁÓWNIE wykorzystujesz komputer?
- ☐ do nauki
- ☐ do zabawy
- ☐ do pracy
- ☐ do tworzenia (grafika, muzyka itp.)
- ☐ do...
- ☐ w ogóle nie mam komputera :(

8. Jeśli masz komputer, to ma on:

Procesor:
- ☐ 250 MHz (*) lub mniej
- ☐ w przedziale 266-500 Mhz
- ☐ w przedziale 533-800 Mhz
- ☐ powyżej 800 Mhz

RAM:
- ☐ do 16 MB włącznie
- ☐ do 32 MB włącznie
- ☐ do 64 MB włącznie
- ☐ do 128 MB włącznie
- ☐ do 256 MB włącznie
- ☐ więcej niż 256 MB

Akcelerator grafiki:
- ☐ nie ma akceleratora
- ☐ ma z 4-12 MB RAM na płycie
- ☐ ma z 16 MB RAM na płycie
- ☐ jeszcze lepszy!

DVD:
- ☐ mam napęd w komputerze
- ☐ jeszcze nie mam napędu, ale zamierzam kupić
- ☐ mam stacjonarny odtwarzacz DVD
- ☐ zamierzam kupić stacjonarny odtwarzacz
- ☐ mam lub zamierzam kupić PlayStation 2
- ☐ nie interesuje mnie temat DVD

9. Mam lub wkrótce na pewno kupię konsolę:
- ☐ PSX
- ☐ PS2
- ☐ Game Boy
- ☐ Game Boy Advance
- ☐ GameCube
- ☐ XBox

10. Od kiedy czytasz Action Plusa?
- ☐ od pierwszego numeru
- ☐ od około 2 lat
- ☐ od około roku
- ☐ kilka miesięcy
- ☐ jestem nowy

11. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?
- ☐ nie
- ☐ tak

podaj ich tytuły: ....
....
....
....

12. Kto cię zainteresował Action Plusem?
- ☐ sam go odkryłem
- ☐ kolega/koleżankac, sprzedawca
- ☐ reklama w TV
- ☐ inne ....

13. Dlaczego kupujesz Action Plus? Podaj tylko jedną, najważniejszą odpowiedź.
- ☐ lubię czytać wasze artykuły
- ☐ podoba mi się wygląd tego czasopisma
- ☐ koledzy kupują, to ja też
- ☐ chcę być oryginalny/a
- ☐ dla pełnej wersji gry
- ☐ dla większości powyższych powodów
- ☐ w sumie sam/a nie wiem...

14. Ile osób, poza tobą, czyta średnio twój egzemplarz Action Plus?

....

Nowa formuła Action Plusa

1. Czy w twojej miejscowości łatwo jest kupić Action Plus?
- ☐ bez problemu
- ☐ muszę pilnować, żeby ktoś mnie nie wyprzedził
- ☐ zawsze są problemy
- ☐ nie mogę kupić Action Plusa w mojej miejscowości

2. Aktualna cena Action Plusa to dla mnie:
- ☐ tanio
- ☐ w sam raz
- ☐ może i drogo, ale warto płacić
- ☐ za drogo
- ☐ strasznie drogo, nie stać mnie

3. Aktualna liczba stron w Action Plusie to dla mnie:
- ☐ za dużo
- ☐ w sam raz, ale źle zapełnione
- ☐ w sam raz i dobrze zapełnione
- ☐ za mało o .... stron

4. Aktualne opracowanie graficzne Action Plusa jest:
- ☐ super
- ☐ bardzo dobre
- ☐ na dobrym poziomie
- ☐ słabe
- ☐ kiepskie

5. Teksty w Action Plusie są:

Uwaga! Z każdej grupy wybierz TYLKO jedną odpowiedź.

Recenzje:
- ☐ za krótkie
- ☐ za długie
- ☐ w sam raz
- ☐ odlotowe, z jajem
- ☐ sztywne, drętwe
- ☐ nijakie
- ☐ profesjonalne
- ☐ nierzetelne

Poradniki/solucje
- ☐ za krótkie
- ☐ za długie
- ☐ w sam raz
- ☐ zbyt szczegółowe
- ☐ zbyt pobieżne
- ☐ w sam raz

Ogółem
- ☐ różnie, ale w sumie OK
- ☐ różnie, ale w sumie kiepskie

Ankieta Action Plus 2002

6. Oceń poszczególne elementy Action Plusa w skali od 1 do 4 punktów przy następujących oznaczeniach:

- [ ] X. - nie zaglądam tam
- [ ] 1 - dno!!!
- [ ] 2 - "ujdzie w tłoku"
- [ ] 3 - może być
- [ ] 4 - bardzo dobre

UWAGA! (X) nie oznacza najniższej oceny. Jeśli wybierasz X, oświadczasz, że nie czytałeś tego fragmentu Action Plusa i że dany dział cię nie interesuje, zatem nie potrafisz go ocenić.

- [ ] Monitor
- [ ] Bajt
- [ ] Tester
- [ ] Poradniki/solucje
- [ ] Tipsy
- [ ] Game Over

7. Wyrzucić z ACTION PLUSA!

a. ....
b. ....

8. Największa rewelacja ACTION PLUSA to: (tylko jedna nazwa)

....
....
....

9. Czy chcesz nowego działu w ACTION PLUSIE?

- [ ] nie
- [ ] tak

Wprowadźcie ....
....
....
....

10. Multiplatformowy format Action Plus to:

- [ ] superpomysł - tak trzymać!
- [ ] chcę tylko PC
- [ ] w porządku, ale usuńcie platformę ....
- [ ] w porządku, ale dodajcie platformę ....

11. Proporcje pomiędzy poradnikami/solucjami, a pozostałą częścią magazynu powinny być:

- [ ] pół na pół
- [ ] 2/3 poradniki/solucje, 1/3 reszta
- [ ] 1/3 poradniki/solucje, 2/3 reszta

12. Czy recenzje w nowej formule są:

- [ ] za krótkie, po przeczytaniu nic nie wiem o grze
- [ ] wszystko niby jest, ale brakuje ramek, dodatkowych opisów
- [ ] jest w nich wszystko, co powinno - dobrze, że nie lejecie wody
- [ ] za długie - nie możecie ich bardziej skrócić?

13. Nowa formuła magazynu jest:

- [ ] super, trafiliście w moje gusta
- [ ] do bani, po co były te zmiany
- [ ] ruch w dobrym kierunku, ale musicie poprawić

....
....
....

14. Ile czasu przeznaczyłeś na lekturę tego numeru Action Plus?

....

15. Co zrobisz z tym numerem, kiedy już przeczytasz go od deski do deski?

- [ ] zostawię, by później z niego skorzystać
- [ ] przekażę komu innemu
- [ ] wyrzucę

16. Co byłoby lepsze?

- [ ] ACTION PLUS w aktualnej cenie z ok. 100 stronicami i CD bez pełnej wersji gry
- [ ] ACTION PLUS w aktualnej cenie z ok. 60 stronicami i CD z pełną wersją gry
- [ ] ACTION PLUS w cenie ok. 12,5 zł z ok. 100 stronicami i CD z pełną wersją gry

17. Planujemy także wydawanie numerów specjalnych Action Plusa. Czy numer specjalny powinien być:

- [ ] po prostu dodatkowym ACTION PLUS, bez żadnych (lub większych) zmian w stosunku do normalnego numeru
- [ ] powinien być poświęcony jednemu konkretnemu tematowi
- [ ] powinien być różny od standardowego i traktować o różnych tematach
- [ ] Action Plus po staremu, a poradniki/solucje czasami jako numer specjalny

Co, twoim zdaniem, powinno znaleźć się w numerze specjalnym:

....
....
....
....
....

A czego być nie powinno?

....
....
....
....
....

COVER CD - kompakty dołączane do Action Plusa

1. Jeden CD to:

- [ ] za mało
- [ ] w sam raz!
- [ ] za dużo

2. Opakowanie CD (folia):

- [ ] rewelacja
- [ ] dobrze, że jest
- [ ] słabizna, zmieńcie na tekturkę
- [ ] słabizna, zmieńcie na pudełko

3. Co chciałbyś znaleźć na płycie CD Action Plusa przy następujących oznaczeniach:

1. nigdy przenigdy!
2. raz na rok, nie więcej
3. raz na dwa-trzy miesiące
4. to musi być koniecznie co miesiąc

- [ ] dema najnowszych gier
- [ ] dodatki i edytory do różnych gier
- [ ] dodatki i edytory do tych gier, do których poradniki są w numerze
- [ ] pełne wersje gier
- [ ] sterowniki do kart graficznych i często używane programy użytkowe
- [ ] filmiki zapowiadające nadchodzące gry
- [ ] filmiki i trailery z filmów
- [ ] mam jeszcze inny pomysł

....
....
....

6. Twoje ulubione pełne wersje gier, jakie pojawiły się w Action Plusie w ciągu ostatniego roku (najwyżej 2 tytuły):

....
....

7. Jakiego działu brakuje w zawartości cover CD?

....

8. Zaakceptowałbym podniesienie ceny o 4-5 zł, gdyby pełne wersje gier były nowe i bardzo znane.

- [ ] tak
- [ ] nie

Miejsce na dodatkowy komentarz na temat Action Plusa

Tu można wpisać własne przemyślenia i propozycje dotyczące czasopisma, kompaktów, strony WWW i wszelkich innych aspektów ACTION PLUSA, nieujętych w ankiecie.

....
....
....
....

Konkurs

Jeśli chcesz, weź udział w konkursie na slogan reklamowy Action Plusa. Bądź oryginalny!!! Najciekawsze pomysły wykorzystamy w naszych reklamach prasowych, a autorów nagrodzimy upominkami. Jakimi? Atrakcyjnymi - szczegóły znajdziesz we wstępie.

Hasło reklamowe Action Plusa

....
....
....

Mój adres (wpisz, jeśli bierzesz udział w konkursie):

....
....
....

podpis: ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.



Snowboard Racer

Snowboard Racer to ciekawy symulator popularnego sportu zimowego. Fani akrobacji na half-pipe, jak również zwolennicy slalomu giganta znajdą tu coś dla siebie. Gra ma ładną oprawę graficzną i całkiem niezłe tło muzyczne. Każdy, kto lubi białe szaleństwo, powinien zagrać!

Instalacja

Uruchomienie Snowboard Racera jest bardzo proste. Gra nie instaluje się na twardym dysku, lecz uruchamia bezpośrednio z płyty CD-ROM (o ile w twoim komputerze aktywna jest opcja Autostart). Jeżeli gra nie chce uruchomić się lub np. w przypadku konieczności zmiany ustawień graficznych, należy otworzyć okienko Mój komputer (ikona jest na pulpicie Windows) i zajrzeć do zawartości płyty CD (klikamy prawy przyciskiem myszy ikonę napędu CD, z menu wybieramy Otwórz). Znajdujemy plik Setup.exe. Po kliknięciu go pojawia się okienko konfiguracyjne. Za jego pomocą możemy wybrać główny sterownik ekranu, kartę 3D, rozdzielczość (w zakładce Video). Kolejne opcje pozwalają ustalić sterowanie (myszka, klawiatura, dżojstik), kartę dźwiękową, tym łącza w multi. Po ustaleniu opcji możemy uruchomić grę, klikając plik SnowBoard.exe. W menu zostaniemy poproszeni o wybór wersji językowej (6 propozycji) i znajdziemy się w głównym menu gry.



Jeśli będziesz dobry bez kłopotu pobijesz rekord!

Tryby gry

Gracz ma do wyboru trzy główne tryby gry.

1. Boarder Cross.

Ghost Chase - jest to punktowany slalom na trasach o różnym stopniu komplikacji i długości toru.
Time Attack - jest to identyczny tryb zabawy jak Ghost Chase - tyle, że pojawia się ograniczenie czasowe.
Surfer Rules - jest to połączenie trybów Ghost Chase i Time Attack oraz dodatkowych trzech przeciwników na torze.

2. Big Jump.

Skoki na specjalnie wyprofilowanej skoczni. Zbocze zostało tak wykonane, że gracz może wybrać trzy "wysokości skoku" (tym samym różna jest ilość akrobacji , a co za tym idzie - punktacja skoku). W sumie można wykonać 15 różnych akrobacji i pięć różnych obrotów w powietrzu.

3. Big Jump Races.

Ghost Chase, Time Attack, Surfer Rules - wszystkie trzy tryby zabawy są kopią Boarder Cross. Różnica polega na tym, że gracz ma również za zadanie pokonać skocznie, regularnie rozmieszczone na trasach.

Sterowanie

Skręcanie - kursory kierunkowe
Ostry skręt - CTRL prawy + lewy lub prawy kursor
Przygotowanie do skoku - SHIFT Prawy (trzymaj przycisk aż do ukończenia skoku)
Zmiana kierunku - kursory po przygotowaniu do skoku
Skok - CTRL prawy + kursory
Przygotowanie do lądowania - puść prawy SHIFT
Kamera w FPP - F1
Pauza - Spacja
Exit - ESC

Jak skakać

Naciśnięcie PRAWEGO SHIFTU oznacza rozpoczęcie lub zakończenie skoku. Kursory kierunkowe wskazują kierunek obrotu, natomiast PRAWY CTRL + kursory oznaczają rodzaj "uchwytu". Można nacisnąć też dwa kursory kierunkowe w tym samym czasie, co spowoduje inny rodzaj skoku.

Poniżej kolejne kroki - jak poprawnie skakać.

Krok pierwszy: naciśnij PRAWY SHIFT i trzymaj aż do końca skoku.
Krok drugi: po naciśnięciu PRAWEGO SHIFTU pierwszy klawisz kierunkowy, w który stukniesz, zdeterminuje kierunek obrotu.
Krok trzeci: kieruj snowboardzistą do rampy za pomocą kursorów kierunkowych (trzymaj wciśnięty PRAWY SHIFT).
Krok czwarty: skocz, naciskając PRAWY CTRL + kursory (trzymaj wciśnięty PRAWY SHIFT).
Krok piąty: przygotuj się do lądowania, zwalniając PRAWY SHIFT.

Aby prawidłowo wylądować, staraj się utrzymać pionową postawę względem podłoża. Inaczej może zdarzyć się, że wylądujesz nosem w śniegu.

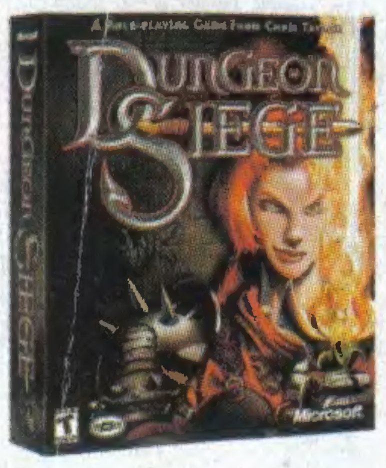


Na płycie dołączonej domagazynu Action Plus znajdziesz dodatkowo dema najnowszych gier - Dungeon Siege, Warrior Kings i FIFA World Cup 2002.

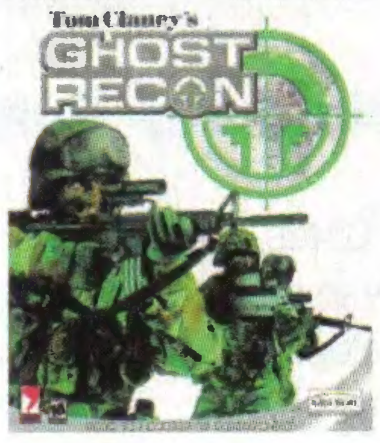
GAME OVER!!!

TOP TEN PLUS

1. Dungeon Siege
2. HoMM 4
3. Ghost Recon
4. Empire Earth
5. Operation Flashpoint
6. Renegade
7. Commandos 2
8. Return to Castle Wolfenstain
9. Diablo 2
10. Medal of Honor







Trzy najlepsze pozycje na waszej liście.

Historia z morałem

Dzień pierwszy:
Trzech hakerów i trzech userów wybrało się na wycieczkę. Pojechali pociągiem. Userzy kupili 3 bilety, hakerzy 1 - na wszystkich. Pojechali.

Nagle zbliża się konduktor. Hakerzy biorą bilet i zamykają się w trójkę w kiblu. Przychodzi konduktor, sprawdza bilety userom i odchodzi. Przechodząc koło toalety i widzi, że ktoś tam się zamknął. Puka. Hakerzy wysuwają bilet pod drzwiami, konduktor sprawdza, dziękuje i odchodzi.

Dzień drugi:
Ci sami hakerzy i userzy jadą pociągiem. Userzy, biorąc przykład z hakerów, kupują bilet na trzech, a hakerzy wcale go nie kupują. Jazda. Zbliża się kontroler. Userzy biorą bilet i zamykają się w trójkę w kiblu. Hakerzy idą za nimi. Pukają do drzwi. Userzy wysuwają bilet pod drzwiami. Hakerzy zabierają bilet i uciekają do kibelka na drugim końcu wagonu.

Morał:
Nie każdy algorytm wymyślony przez hakerów potrafią wykorzystać userzy.





Siostra Plus radzi

Bardzo często gram do późna w nocy, ale nawet gdy kładę się spać nad ranem, nie mogę zasnąć. W mojej głowie nadal toczy się akcja gry - nie mogę uspokoić myśli, a nawet jeśli zasnę, śpię niespokojnie i często budzę się.

Snajper

Kłopoty z bezsennością zazwyczaj pojawiają się w podeszłym wieku - często towarzyszą menopauzie. Podejrzewam jednak, że jesteś młodym człowiekiem przed emeryturą. Twój problem wynika po prostu ze zbyt długiego przesiadywania przed ekranem monitora. Dodam tylko, że używki w rodzaju kawy lub nawet kilku szklanek soku (cukier) wypitych przed snem również mogą prowadzić do bezsenności. Tak samo zresztą jak odsypianie w ciągu dnia. Mówiąc krótko. Graj mniej na komputerze, a więcej w ping pong (ruch na pewno ci się przyda), nie śpij po obiedzie, tym bardziej po podwieczorku, nie jedz wieczorem Snickersów i innych batonów (ewentualnie możesz zjeść tic tac). Aha, pij wieczorem ciepłe mleko. To pomoże ci zasnąć.

Bit Bomba

Zawód: tancerka brzucha
Gdzie ją spotkasz: Wystąpiła w grze klasy SIM zatytułowanej WET - The Sexy Empire. Została niekoronowaną królową porno. Ostatnio jej interesy wyszły poza nasz system słoneczny. W tej chwili przebywa na planecie Pleasure 6. Podobno Imperator obawia się jej bardziej niż Rebeliantów. Jeśli chcesz poznać niesamowitą Lulę, możesz zakupić nową grę z jej udziałem zatytułowaną WET ATTACK - The Empire Cums Back. Lula lubi tylko konkrety. Zdecydowanie nie jest dziewczyną dla romantyków i zwolenników spacerów we dwoje podczas pełni księżyca.



Następny numer w sprzedaży od 11 czerwca

Recenzja Die Hard: Nakatomi Plaza
Mega poradnik do Heroes Of Might & Magic IV
Recenzje gier Spider-Man: The Movie, Virtua Fighter 4, Duke Nukem: The Manhattan Project
Poradniki do Dungeon Siegie, Persian Wars, Colobota i Italian Job
Druga część solucji do Medal of Honor i poradnika do Jedi Knight II




Czasopismo dla Ciebie
Kawaii
ŚWIAT
TWOICH MARZEŃ
TRZY
CZERWCOWE
HITY!
wydanie specjalne
Kawaii
100%
DRAGON BALL
wydanie specjalne:
"100% Dragon Ball"!
KOMPENDIUM
Kawaii
300
stron
DRAGON BALL
4 część
"Kompendium Kawaii"
z kasetą VHS GRATIS!
VIDEO GIRL AI! • UTENA! • WEISS KREUZ! • DRAGON BALL! • RYCERZE ZODIAKU!
+ CD z animacjami!
Kawaii
Kawaii CD
animacje
czerwcowe wydanie "Kawaii",
W PREZENCIE
kilkadziesiąt animacji na CD!
www.kawaii.pl
Kawaii
Czasopismo dla Ciebie

CZASOPISMO KOMPUTEROWE

PC Format

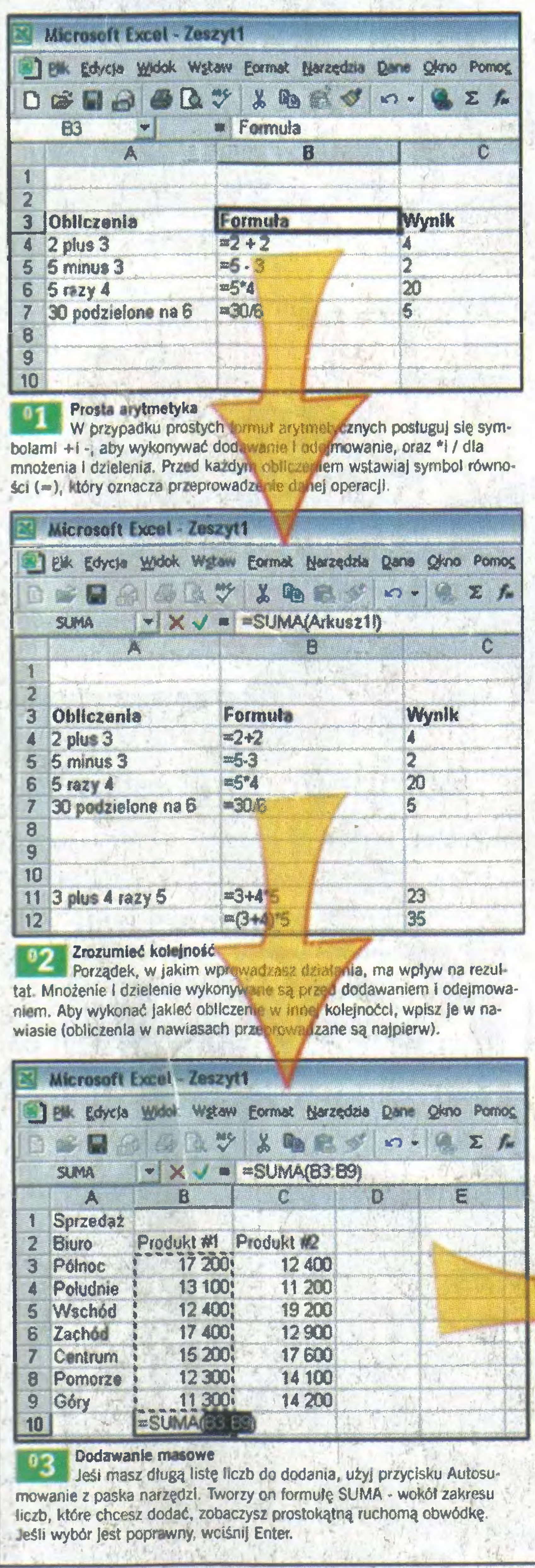
»PORADY»KURSY»EDUKACJA»

WWW.PCFORMAT.COM.PL

KURSY:

- >> OBSŁUGA PAKIETÓW BIUROWYCH (Office: Word, Excel, Power Point)
- >> PODSTAWY PROGRAMÓW GRAFICZNYCH
- >> INTERNET BEZ TAJEMNIC
- >> KOMPUTEROWE NOWINKI i WIADOMOŚCI

>> KROK PO KROKU
Świat funkcji i formuł





Numer czerwcowy w sprzedaży już 14.05.2002, a w nim:

NIEZBĘDNIK PC FORMAT

Płyta CD ze wszelkimi, niezbędnymi dla każdego użytkownika programami i sterownikami
Wszystko, czego potrzebuje każdy nowy komputer do sprawnej pracy



www.gameboyadvance.co.uk
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02
Super Mario World TM - Super Mario Advance 2 TM © 1983-2002 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.
GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2
96 poziomów ponad innymi.
Nintendo®
GAMING 24:7